2'95 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



Guía Completa ZELDA THE WIND WAKER

¡¡Gratis!! 2 SUPER PÓSTERS PRIMAL y FINAL FANTASY X-2

SORPRENDENTE

¿CONOCES MATRIX?

Te adelantamos cómo será el juego más revolucionario

ESPECIAL

LOS MEJORES DE 2002

Estos son los juegos que vosotros habéis elegido

INCREÍBLE

VUELVE EL MIEDO

Prepárate a temblar con Silent Hill 3

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

FINAL FANTASY X-2

¡¡La saga más alucinante continúa!!







Nº 140

Portugal 2,95 €

ADEMÁS...

- Indiana Jones se luce en Xbox
- Los X-Men regresan a las consolas
- Ya tenemos el nuevo Moto Gp 3

50 JUEGOS NUEVOS

PS2
Shinobi
Socom
ISS 3
War of The Monsters
NBA Street 2
Jurassic Park

GAMECUBE
Product Number 3
Los Sims
Phantasy Star Online

XBOX
V-Rally 3
True Fantasy Online
Steel Battalion
Los Sims
Project Zero
Tao Feng

GB ADVANCE
Sonic Advance 2
Crash Bandicoot 2
¡...y muchos más!

No esperes que te miren a los ojos.



Tamaño de bolsillo

Bateria recargable

Pantalla iluminada

GAME BOY ADVANCE SP™

for men

Nintendo®

GAMING 24:7™

■ BIENVENIDOS

Enhorabuena a los premiados



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Estamos en época de premios y galardones, y eso es siempre un buen momento para el sector. Por un lado, Adese, la Asociación Española de Distribuidoras de Software, ha otorgado por segunda vez los galardones de oro y platino a los títulos que superan las 40.000 y 80.000 unidades vendidas respectivamente. Este evento tuvo una gran repercusión en prensa y televisión, lo que sin duda es una buena noticia, por aquello de que supone una excelente imagen para el sector, acostumbrados como estamos a que sólo se hable de videojuegos en la tele cuando hay alguna polémica.

Por otro, nuestra editorial Hobby Press, que como sabéis además de Hobby Consolas cuenta con revistas como Nintendo Acción, Play2Manía, Micromanía y Computer Hoy Juegos, ha entregado los premios a los mejores de 2002, elegidos por los 600.000 lectores de todas estas revistas -entre ellos vosotros, por supuesto-, que suponen nada menos que el 60% del total de lectores de revistas de videojuegos en España. Como veréis en este número, nosotros también montamos un buen "sarao", y allí estuvimos todos, revistas y compañías, celebrando tan importante acontecimiento.

Estoy convencido de que todos estos premios, que con el tiempo irán adquiriendo cada vez mayor popularidad y repercusión, son lo mejor que le podía pasar a la industria de los videojuegos, pues conseguirán equiparar a este sector con otros de mayor calado entre la gente dentro del entretenimiento, como son el cine o la música. Al igual que en estas industrias, donde cuentan con los Goya, los discos de oro y platino, los premios de la música, etc, en los videojuegos ya tenemos unos premios que se otorgan a los más vendidos, los de Adese, y otros, los de Hobby Press, que suponen el reconocimiento a la calidad por parte de quién más sabe de esto, los usuarios. Así pues, espero que sigáis dándonos vuestro masivo apoyo para que entre todos consigamos elevar el mundo de los videojuegos hasta lo más alto.



FINAL FANTASY X - JUEGO DEL AÑO EN HC



GTA VICE CITY - DISCO DE PLATINO



HARRY POTTER - CINCO PREMIOS ADESE

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Guerra virtual. Una vez que se terminó la guerra (espero), y después de tantas críticas a la violencia en los videojuegos, me vais a permitir que sea yo quien critique la violencia del "mundo real". Porque puede haber decenas de juegos de guerra, pero los enemigos a los que nosotros disparamos están formados por polígonos, no son de carne y hueso. Así que... ¿guerra? Sí, pero virtual.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

La secuela "fantástica". Seguro que a muchos no les hace gracia que Square se haya rendido a la moda de las secuelas. Me refiero a «FF X-2» que es el primer juego de la saga que continúa justo donde terminaba el anterior. Pues a mí, la verdad, me parece que esta es una forma genial de aprovechar unos personajes que ya conocemos todos, y profundizar en sus aventuras.



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Consolas a unos precios de saldo. Al enterarme de las nuevas rebajas que están llegando durante este mes a las consolas (Xbox a sólo 199 euros, nuevas líneas de juegos más baratos, la GBA normal baja de precio por la salida de GBA SP...), me hizo gracia recordar el esfuerzo que hubo que hacer dos años atrás para comprarse una consola nueva. ¡Como cambian los tiempos!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Vuelve la magia en Final Fantasy X-2

Ya tenemos en nuestra redacción la segunda parte del juego de rol más impresionante de Square. Lo hemos jugado a fondo, y os contamos nuestras primeras impresiones en un mega-reportaje que os va a dejar flipados.

PÁGINA 38

PÁGINA 68

REPORTAJE

Premios a los mejores de 2002

Se acaba de celebrar una nueva edición de los "Hobby Premios". ¿Queréis saber cuáles han sido los mejores juegos del año? No os perdáis este reportaje.



Guía Zelda

¡Descubrid todos los secretos de esta genial aventura!

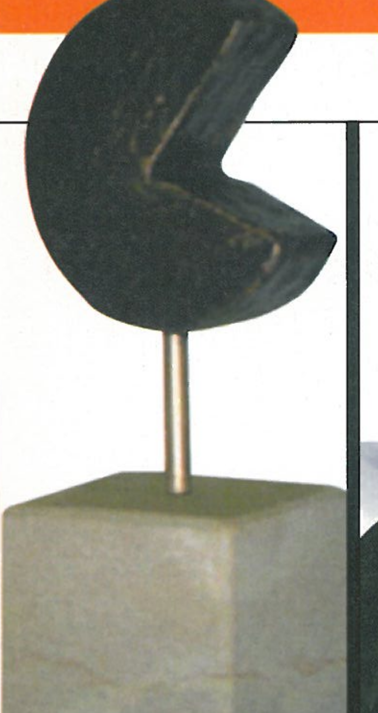
PAGINA 144

SUMARIO

¡¡SÚPER CONCURSO!! SORTEAMOS:

▶ 1 LOTE que contiene: una GameCube firmada por Miyamoto + el juego Zelda Edición Especial + Game Boy Advance SP Platino + cable para conectar GBA SP y GCN + lámina firmada, y además 10 Juegos Zelda Edición Especial (Pág. 46)





NOVEDAD

PÁGINA 80

La aventura del Dr. Jones

Este héroe de película estrena un juego para Xbox que nadie debería perderse.





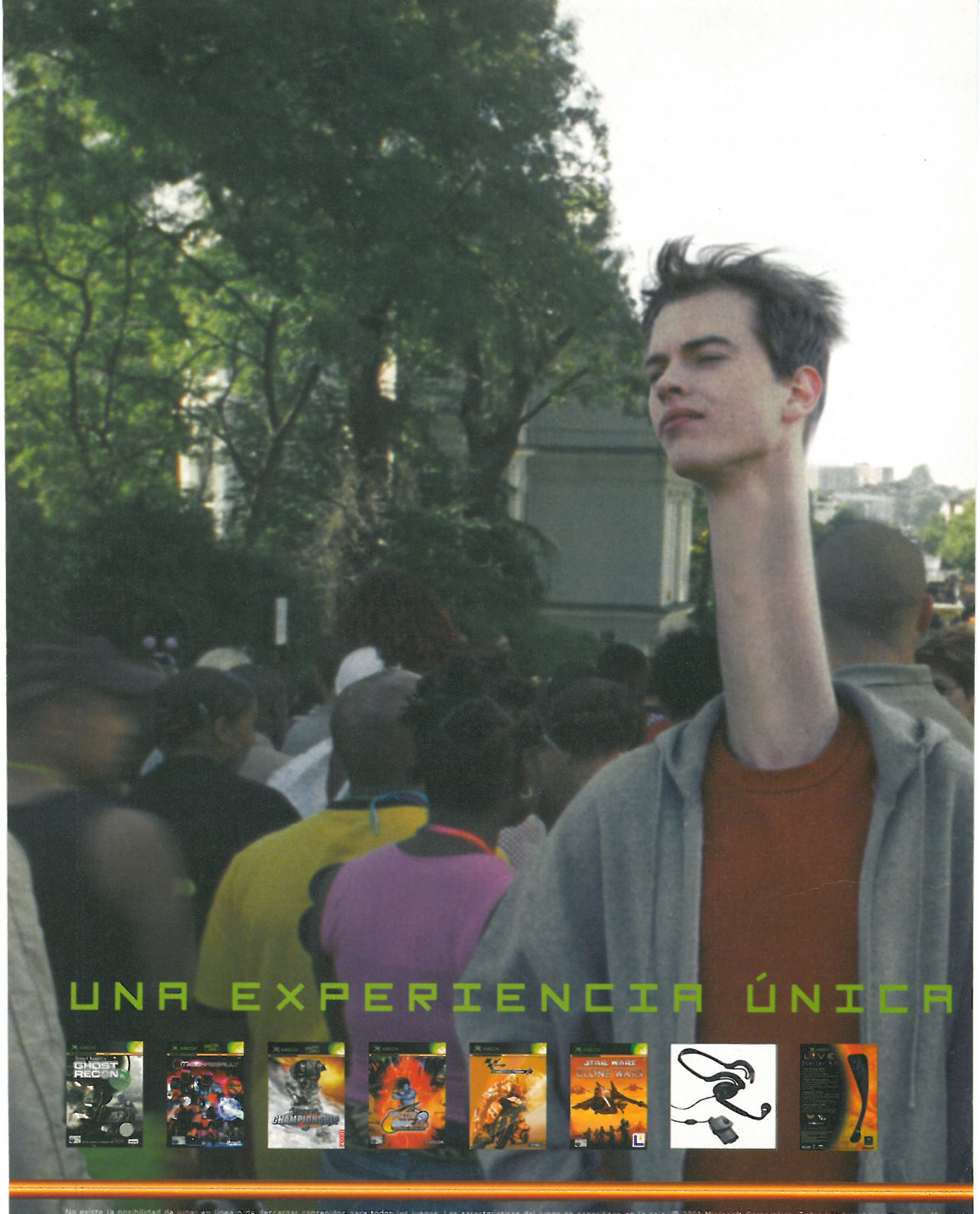
PÁGINA 52

PREESTRENO

En Silent Hill 3 hay miedo real

El terror alcanza su límite máximo en esta aventura para PS2. ¡Sólo para valientes!

TODOS LOS JUEGOS


UNA EXPERIENCIA ÚNICA
XBOX
GHOST RECON
CHAMPIONSHIP
STAR WARS
CLONE WARS
LIVE
Starter Kit
No existe la posibilidad de jugar en línea o de descargar contenidos para todos los juegos. Las características del juego se especifican en la caja. © 2003 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft,
comerciales de sus respectivos propietarios.

LAS CHICAS MANDARÁN EN LAS CONSOLAS

Armas de mujer

Son guapas, visten a la moda y no le tienen miedo a nada. Forman una nueva generación de heroínas que viene dispuesta a comerse el mundo. Pero tranquilos, que os damos unos consejos para "defenderos" cuando estéis a solas con ellas:



YUNA
FF X-2 (PS2)

Una heroína fantástica

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  LE CHIFLA EL TURISMO, AUNQUE VIAJE POR LUGARES LLENOS DE MONSTRUOS.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumpleaños?
  UN PAR DE VESTIDOS NUEVOS Y LA CAJA MÁS GRANDE DE "MAGIA BORRÁS".
- ¿A dónde la llevaríamos a cenar?
  A CUALQUIER MESÓN DONDE SIRVAN UNA BUENA TORTILLA DE PATATA, A VER SI LE COGE CARIÑO A ESPAÑA Y VIENE PRONTO.
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  HABLARLE DE TIDUS, SU CHICO, QUE HA DESAPARECIDO. CON ESTAS COSAS YA SE SABE: ¿NO SE HABRÁ PIRADO CON OTRA?

NIOBE
MATRIX (TODAS)

La belleza virtual

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  PEGAR SALTOS Y VOLTERETAS, PERO A CÁMARA LENTA PARA NO HACERSE DAÑO.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumpleaños?
  VAYAMOS A LO SEGURO: ¿QUÉ TAL UNA GABARDINA Y UNAS GAFAS DE SOL?
- ¿A dónde la llevaríamos a cenar?
  CON LA AFICIÓN QUE TIENE POR TOMAR PÍLDORAS ROJAS, LO MEJOR SERÍA LLEVARLA A LA FARMACIA DE GUARDIA.
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  NI SE OS OCURRA HACER UN COMENTARIO SOBRE SU PEINADO. COMO OS MANDE A SU PELUQUERO, OS ARREPENTIRÉIS.

HEATHER
SILENT HILL 3 (PS2)

Sola en la oscuridad

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  DESDE QUE PERDIÓ LA MEMORIA, SE DEDICA A JUGAR A LAS ADIVINANZAS.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumpleaños?
  UN CURSO ACELERADO DE FONTANERÍA, PORQUE SIEMPRE SE LLEVA LAS TUBERÍAS.
- ¿A dónde la llevaríamos a cenar?
  HAY UN PUEBLECITO MUY ROMÁNTICO DONDE PODRÍAMOS CENAR A SOLAS. SE LLAMA "SAI LENJIL" O ALGO ASÍ...
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  GRITAR QUE HEMOS ENCONTRADO UN BICHO EN LA SOPA... ¡PODRÍA DARLE UN ATAQUE Y EMPEZAR A PEGAR AL PLATO!



LAS OTRAS PISTOLERAS

LARA CROFT
TOMB RAIDER (PS2)
La veterana del grupo

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  BUSCAR TESOROS ENTERRADOS Y PRACTICAR DEPORTES DE RIESGO.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumple?
  UNA CAMISETA DOS TALLAS MENOR.
- ¿Dónde la llevaríamos a cenar?
  A UN SITIO DE COCINA EXÓTICA.
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  CRITICAR A LAS "NIÑAS RICAS".



NOVA
STARCRAFT GHOST (TODAS)
Guerrera con poderes

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  MASACRAR TODO TIPO DE ALIENÍGENAS, A TIROS O CON SUS PODERES MENTALES.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumpleaños?
  UNA BARAJA DEL TAROT QUE ESTÉ DEDICADA POR LA BRUJA LOLA.
- ¿Dónde la llevaríamos a cenar?
  A LA ESTACIÓN ESPACIAL MIR.
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  PREGUNTAR SI ES RUBIA "DE BOTE".

FLINT
BRUTE FORCE (XBOX)
La bella más bestia

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  CAZAR MUTANTES POR TODA LA GALAXIA CON SU RIFLE DE FRANCOTIRADOR.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumpleaños?
  LA COLECCIÓN "ARMAS DEL MUNDO".
- ¿A dónde la llevaríamos a cenar?
  A LA CANTINA DE UN CUARTEL.
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  CONFESAR QUE NO HICIMOS LA MILI.

VANESSA
PRODUCT N. 03 (GC)
Una gogó del espacio

- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
  BAILAR MIENTRAS SE CARGA A UNOS ROBOTS ASESINOS.
- ¿Qué le regalaríamos por su cumpleaños?
  EL DVD DE "UN PASO ADELANTE".
- ¿A dónde la llevaríamos a cenar?
  A UN LOCAL CON MÚSICA DISCO.
- ¿Qué debemos evitar a toda costa?
  COMENTAR QUE PREFERIMOS A ULALA.



SUBEN

▲ **EL PRÓXIMO E3,** que promete ser el mejor de la historia, gracias al altísimo nivel que han alcanzado las 3 consolas.

▲ **ENTER THE MATRIX,** que ya está demostrando la enorme calidad que atesora, y su gran fidelidad a las pelis de los Wachowski.



▲ **LOS GRANDES BOMBAZOS** que están a punto de llegar, como «Silent Hill 3», «Soul Calibur 2», «FF X-2», etc.

SPLINTER CELL, que en solo unos meses se ha convertido en el juego más vendido de Xbox.

BAJAN

▼ **EL JUEGO ONLINE EN GC,** que no contará con nuevos títulos en los próximos meses.



▼ **EL RETRASO DE DRIVER 3,** cuya salida se ha movido de finales de este año hasta la primavera de 2004. ¡Ahí van meses de por medio!

▼ **EL DESCANSO** que se han tomado casi todos los desarrolladores este mes. Aunque muy pronto disfrutaremos de nuevos títulos rompedores.

▼ **LAS PARTIDAS ONLINE DE SOCOM,** porque cuando el juego salga a la venta, todavía tendremos que esperar un mes para probarlas.

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



@ Que la cara de Max Payne sea igual que la del actor Benicio del Toro. ¡En serio, comprobadlo, es verídico!

Oye, como sigáis así todos los meses, esto va a parecer la sección de "parecidos razonables" de la revista.

@ Que vuestra revista sea tan gorda, que una vez cuando estaba leyéndola en el baño se me cayó, pero no se coló el retrete porque no cabía, jaja.

¿Y podrías explicarnos qué hacías para que se te cayera toda una revista por el retrete?

✉ Hacer torneos con dinero con mis amigos en el «FIFA 2003», y que yo gane siempre.

Sí, pero a quiénes no les debe molar nada es a tus amigos. ¿Es que no entrenan o qué?

@ Que por fin Nintendo esté levantando cabeza en el tema del precio de los juegos.

Querrás decir que Nintendo te trae de cabeza cuando levanta el precio de los juegos ¿no?.

@ Que GBA SP se pueda jugar por debajo las sábanas...

¿Por qué? ¿Eres un vampiro y no te gusta la luz solar? Que no queremos pensar mal...

@ Que GBA SP no traiga la entrada para auriculares.

Ni para la final de la Liga de Campeones, no te digo.

@ Tener que pegarme con mi hermano para ver quién juega antes con la consola.

Lo malo es que luego seguro que no veis la pantalla con los ojos llenos de moratones, ¿no?



@ Eso de la Mega Drive con pilas que dice tener Alaska. Cómo mola, ¿no?

Ya te digo... ¡Y nosotros que flipábamos porque habían lanzado una portátil, sin saber que ya la teníamos!

@ Que con las 180 páginas de la revista haya podido hacer 800 pajaritas de papel.

Da gusto ver la de utilidades que sois capaces de sacar a la revista. ¡Vaya imaginación!

NO MOLA



@ Arañar la parte de abajo de los CDs de los juegos, ¡porque luego ya no me funcionan!

Ya, y creo que si los machacas con un martillo, a la consola también le va a costar leerlos.

✉ Que empiecen los juegos online, ¿y qué pasa con los que no tienen dinero para pagarlos, o lo que ocurre es que simplemente no quieren?

Sí, la verdad es que es una lata que "obliguen" a jugar por Internet a los que no queréis.

@ Que siempre paséis de mi en la revista cuando os escribo para esta sección.

Vale, majo. ¡Siguienteeee!

✉ Que le pongáis un 90 al «Zelda» de GameCube en gráficos. ¡Pero si parece el «Spyro» de lo malo que es!

Qué dices... el «Spyro», ¡si ya el «Pong» tenía unos efectos en tiempo real más realistas!

✉ Que los lectores siempre digan que la revista es mala. ¿Acaso ellos la harían mejor?

Bueno, cuando dices "lectores" te referirás a dos o tres, porque al resto os encanta.

@ Que «Metroid Prime» no tenga multijugador; es lo único que le falta para llegar a la puntuación de 100.

Sí, un modo multijugador... y 3 puntitos de nada, claro.

✉ Que no haya manera de conseguir que Yen muestre su cara de una vez. ¡Exigimos nuestro derecho a conocerlo!

Hemos consultado con un equipo de abogados, y dicen que leer Hobby Consolas no confiere el derecho a verle.



@ Que no salgáis nunca los redactores jugando al volleyball en bikini.

¡Es que si os enseñáramos algunas fotos, más de uno escaparía espantado!

@ Que no mostréis ninguna foto de Lulu en «FF X-2».

Cada vez que lo intentamos nos hipnotiza y no podemos...

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Os molan las reediciones como «FF Origins»?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Son interesantes, ya que permiten volver a jugar a buenos títulos antiguos, a pesar del salto técnico con los juegos actuales, y además para recordar la procedencia de grandes juegos de hoy.
Juan Luis Fernández

■ Me parece fantástico, porque así podré tener títulos a los que no tuve oportunidad de jugar, mejorados gráficamente. Espero que otras compañías lo hagan también, siempre y cuando incluyan novedades gráficas o jugables.
Daniel Marcos

■ Depende de por donde lo mires, puede ser una tontería, ya que la única novedad es...

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



THE COLLECTION
SELECT:
unique to Foot Locker
Reebok Tokyo Classics
UNDERSIDES JUST BECAME MORE INTERESTING
Foot Locker
FOOTLOCKER-EUROPE.COM

La imagen del mes



¡UNA "LUCHADORA" DE «DOA XTREME» SE PASÓ POR NUESTRA REDACCIÓN!

Aunque todavía no ha llegado el tiempo de ponerse el bañador y jugar al voleibol en la playa luciendo "tripilla cervecera", en cuanto esta belleza apareció en la redacción para promocionar «Dead or Alive Xtreme» (Xbox), todos nos "lanzamos" a jugar a lo que fuera (¿eh, Ajenjo?). Al final sólo hubo foto... ¡y el juego!

Lo que dice la prensa...

EL MUNDO, Suplemento Ariadna, 9 de marzo

"El hecho de que se incluya un zoom con el que se pueden apreciar las virtudes anatómicas de las protagonistas pone de manifiesto la voluntad "voyeur" de «Dead or Alive Xtreme» de Xbox."

HC: Será que los "voyeurs" (o sea, los "mirones") también tienen derecho a jugar con una consola...

LA RAZÓN, 1 de marzo

"Según un sondeo realizado por Microsoft, nueve de cada diez usuarios europeos recomiendan el juego telemático para banda ancha con Xbox Live!"

HC: Ahora sólo falta que eso se traduzca en que, en la práctica, nueve de cada diez personas lo hagan...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Están abusando algunos de las modas consoleras?

Cada vez más títulos se aprovechan del tirón de innovaciones como la infiltración, el tiempo bala, o el "cel-shading". ¿Hace falta más originalidad?

sí



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

Lo poco gusta, lo mucho cansa

La primera vez que jugamos a ser espías con «Metal Gear» todos flipamos; vale. Cuando descubrimos los gráficos de dibujos animados, los ojos nos hicieron "chiribitas"; sí. Y cuando nos dijeron que íbamos a poder emular a Neo con los primeros juegos que usaban "tiempo bala", creíamos que estábamos soñando. Ok. Pero de ahí a que ahora todos los juegos de acción tengan que incluir, necesariamente, su dosis de "mirar-detrás-de-las-esquinas" y sus sesiones de lucha a cámara lenta, va un mundo. Yo personalmente empiezo a estar algo cansado de que las "novedades" de cada juego que sale sean, irónicamente, las mismas en todos. ¡Señores, que en los juegos hay sitio para las ideas nuevas!

Como no acabe esta tendencia, muy pronto veremos un «Pro Evolution» en el que los jugadores se escondan y usen rifles de francotirador para marcar goles con "tiempo bala"...

no



Javier Abad
Redactor Jefe de Hobby Consolas

No es capricho, es innovación

No me parece que ésta sea una cuestión de que los juegos usen mucho o poco un recurso determinado, sino de que lo utilicen bien o mal. Porque tú, Roberto, serías el primero en poner "a caldo" a una aventura de espionaje que no incluyese ninguna fase de infiltración a estas alturas de la vida. Y es que cuando una innovación le da un impulso decisivo a un género, se convierte en algo esencial para los juegos que vienen detrás. Lo malo, como te decía, es el uso chapucero. Por seguir con el ejemplo, hay juegos que nos venden la necesidad de avanzar con sigilo, cuando la inteligencia de los enemigos que vigilan es tan baja que no acertarían a distinguir a Yola Berrocal entre un coro de monjas ursulinas.

¿Existe algo más necesario en un juego de espías que la infiltración? ¿Y los coches que se deforman en un simulador de carreras? A esto no se le llama copiar, sino avanzar.

Y tú ¿qué opinas?

nada. Sólo le han metido unas secuencias nuevas, y ya está. Ni se han comido el coco en traducirlo, ni nada por el estilo. Por otro lado, merece la pena ya que recuerdas viejos momentos, de cuando jugabas con tu querida NES y Super Nintendo, por ejemplo.
Sebastián Guerrero

■ ¡Sin ninguna duda! Ya que cuando yo era mucho más joven no pude disfrutar de estas obras maestras que han hecho que, a día de hoy, tengamos increíbles juegos como los que ahora disfrutamos. Y es que estos "juegazos" antiguos abrieron la puerta al mundo de los videojuegos...
Lander Massana Molina

■ Por supuesto que sí. Las reediciones, aparte de la nostalgia, nos permiten almacenar grandes juegos en formatos actuales. Lo han hecho con «FF» en PS y «Sonic» en GC. Ojalá sigan con sagas como «Megaman», «Castlevania», «Zelda» o incluso conversiones de viejas recreativas.
Jovi Lozano

EL MES QUE VIENE: ¿OS GUSTAN LOS GRÁFICOS CEL-SHADING?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Alejandro Pérez, Jovi, Manuel Pérez, Ismael López, JACHi, Giza Kerroum, José Antonio Gutiérrez, Rafa, Jonathan Hernández, Pablo Cárdenas, un e-mail anónimo y dos mensajes desde móviles.

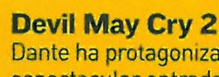
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

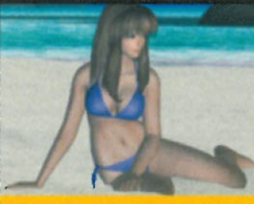
EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE ABRIL — DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Devil May Cry 2	(PS2)	-	1
2	Splinter Cell	(PS2)	-	1
3	Zelda: A link to the Past	(GBA)	-	1
4	Metal Gear Solid 2 Subs.	(PS2)	-	1
5	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	4	6
6	Metroid Prime	(GC)	-	1
7	Los Sims	(PS2)	-	1
8	Primal (Ed.Coleccionista)	(PS2)	-	1
9	GTA: Vice City	(PS2)	1	5
10	Gran Turismo 3 (Platinum)	(PS2)	10	3



Devil May Cry 2
Dante ha protagonizado este mes una espectacular entrada en la lista: pasa directamente al primer puesto, y pasa incluso por encima de la esperada llegada de Sam Fisher y su versión de «Splinter Cell» para PlayStation 2.



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Las chicas más calientes de Tecmo han dejado la lucha por unos días y se han llevado el bikini a la playa. ¡Y están arrasando!



METROID PRIME
Samus está pegando muy fuerte en las tiendas de nuestro país, algo que no logran evitar ni siquiera los zombis de «Resident Evil Zero». ¡Y es que esta aventura es mucho juego!

Por consolas

PS2
1. Devil May Cry 2
2. Splinter Cell
3. Metal Gear Solid 2: Substance
4. Pro Evolution Soccer 2
5. Los Sims

PSONE
1. Yu-Gi-Oh!
2. Metal Gear Solid Band
3. The Dukes of Hazzard 2
4. FIFA Fútbol 2003
5. F-1 Racing Championship

XBOX
1. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
2. Los Sims
3. Metal Gear Solid 2: Substance
4. Splinter Cell
5. Project Gotham Racing

GB COLOR
1. Yu-Gi-Oh! Duelo en tinieblas
2. Pokémon Cristal Color
3. Pokémon Oro
4. Zelda: O. of Seasons
5. Zelda: O. of Ages

GB ADVANCE
1. The Legend of Zelda: A link to the Past
2. Super Street Fighter II Turbo Revival
3. Final Fight One
4. Sonic Advance 2
5. Golden Sun

GAMECUBE
1. Metroid Prime
2. Resident Evil Zero
3. Los Sims
4. Super Smash Bros. Melee
5. Phantasy Star Online

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 17 al 23 Marzo — Datos cedidos por Elspa

1. Final Fantasy X-2 (PS2)
2. Arc The Lad: Twilight of the Spirits (PS2)
3. Wario Ware, Inc.: Mega Microgames (GBA)
4. Pachinko Slot! Salary Man Kintaro (PS2)
5. YU-GI-OH! Duel Monsters 8 (GBA)
6. Zelda: A Link to the P ast (GBA)
7. Sister Princess 2 (PSone)
8. Dynasty Warriors 4 (PS2)
9. The Baseball 2003: D. of Battle Ball Park (PS2)
10. Pokemon Sapphire (GBA)

En EE.UU.

Del 1 al 4 Abril — Datos cedidos por Games Chart



1. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
2. Command & Conquer: Generals (PC)
3. Yu-Gi-Oh! Duelist Roses (GBA)
4. Yu-Gi-Oh! Dice Masters (GBA)
5. Master of Orion 3 (PC)
6. Nascar Racing 2003 Season (PC)
7. Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (XBOX)
8. The Getaway (PS2)
9. Sims Deluxe Edition (PC)
10. Battlefield 1942: Road Rome (PC)

En Gran Bretaña

Del 17 al 23 Marzo — Datos cedidos por Elspa

1. Metroid Prime (GC)
2. The Sims (PS2)
3. Rayman 3 (PS2)
4. The Getaway (PS2)
5. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
6. Lord of Rings. The Two Towers (PS2)
7. Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
8. FIFA 2003 (PS2, XBOX, GC)
9. Mortal Kombat: DA (PS2, XBOX, GC)
10. Dancing Stage Party Edition (PS2)



FINAL FANTASY X-2
¡Por fin un juego que todos conocemos bien en la lista nipona! Y es que cuando Square saca uno de sus títulos, todo el mundo se rinde a sus encantos... femeninos.



GRAND THEFT AUTO VICE CITY
Mientras el juego online despega en este país, los usuarios siguen viciados con eso de "agenciarse" coches ajenos y liarla por las calles de esta ciudad.



METROID PRIME
Como a nosotros, a los británicos les ha dado fuerte con la aventura en primera persona más alucinante que hemos visto nunca en ninguna consola. ¡Bravo, Samus!

La cifra

500.000 SON LOS ABONADOS AL SERVICIO XBOX LIVE! EN EL MUNDO TRAS SÓLO 4 MESES FUNCIONANDO

1 APELLIDOS
NIETO

2 NOMBRE
FONSI

3 FECHA/LUGAR DE NACIMIENTO
02.12.1978
ESPAÑA

4 EXPEDIDO POR EL JEFE DE TRÁFICO
ML

EL: 30.04.2003
EN: MADRID

5 NÚMERO
8.995.625.42

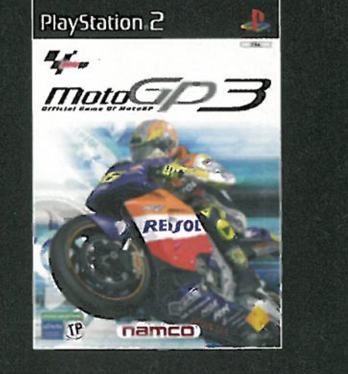
7 FIRMA DEL TITULAR

8 RESIDENCIA
CALLE DEL SOL 22
28084 MADRID

CATEGORIAS DE VEHÍCULOS PARA LOS CUALES ES VÁLIDO EL PERMISO			DESDE
GP3			30.04.03
A	A1	≤ 125 cc ≤ 11 kw	********
		≤ 25 kw ≤ 0,16 kw/kg	********
			********
B	B	≤ 3.500 kg ≤ (1 + 8 h)	********
C	C1	≤ 7.500 kg	********
	C		********
D	D1	≤ (1 + 16 h)	********
	D		********
E	B		********
	C1	≤ 12.000 kg	********
	C		********
	D1	≤ 12.000 kg	********
	D		********

HASTA	RESTRICCIONES/MENCIONES	SELLO
********		

No hay nada tan real. Los mejores pilotos lo saben. Llega MOTO GP 3: circuitos reales, inclinación real que incorpora control independiente sobre freno y peso de los pilotos, situaciones climatológicas adversas reales, pilotos reales, motos reales. Un juego como éste no debería caer en manos de alguien que no estuviese preparado. ¿Qué tal una categoría especial en el carnet de conducir? Con MOTO GP 3 no hay nada tan real.



namco

es.playstation.com
PlayStation 2
ADRENALINA COMPETICION EL OTRO LADO

PRESENTACIÓN–PS2, XBOX Y GAMECUBE

¡Tommy Vercetti ya tiene un rival a su altura!

Los Angeles será el marco perfecto para jugar a policías en «True Crime», un título que, allá por el mes de septiembre, rivalizará "de tú a tú" con el genial «Vice City».

NICK KANG, el protagonista del juego, es un policía que tratará de acabar con la Mafia Rusa y la Triada China que tratan de dominar las calles de Los Ángeles. Agallas no le faltan al chaval, no...



ACCIÓN EXPLOSIVA Y LIBERTAD TOTAL serán las características principales de uno de los rivales más duros que recibirá «GTA: Vice City» después del verano.

Los pasados días 2 y 3 de abril nos acercamos a Londres para asistir a la presentación oficial de «True Crime», un juego de acción al estilo «GTA» o «The Getaway» que estará disponible tras el verano para todas las consolas. Allí pudimos comprobar in situ cómo va su desarrollo, y lo cierto es que, por las imágenes que vimos (no había ninguna versión jugable), lo tiene todo para convertirse en un bombazo.

«True Crime» nos pondrá en el papel del policía Nick Kang, y se desarrollará en Los Ángeles. Precisamente una de las cosas que más nos llamó la atención fue el cuidado con el que va a estar recreada la ciudad (según sus programadores, tardaremos más de media hora en cruzarla de punta a punta) y la libertad de acción del protagonista. La mecánica será muy similar a lo que vimos en los juegos mencionados, mezclando fases de conducción con otras de acción a pie, aunque la versión final contará con varias novedades. Por

BAJADA DE PRECIO–ESPAÑA

Xbox se apunta a las rebajas de primavera

La consola de Microsoft, cada vez más barata: ¡ahora sólo cuesta 199,99 €!



Sí, habéis leído bien: Xbox ha vuelto a bajar. Desde el pasado 11 de abril la consola de Microsoft cuesta 199,99 € (33.275 ptas.), lo que la deja al mismo precio que GameCube, la máquina de Nintendo. Ahora habrá que esperar la respuesta de Sony con PS2...

NOTICIAS BREVES



A CAZAR FANTASMAS CON «GHOSTHUNTER»

Este es el nombre del juego de terror que los creadores de «Primal» y «Medievil» están desarrollando. Las imágenes que ha distribuido Sony nos han dejado absolutamente anonadados.

DIVERTIENDA REGALÓ UNA MOTO POLINI

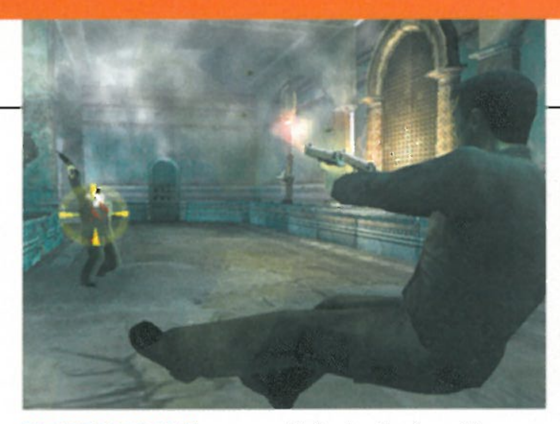
Esta cadena de tiendas sorteó una mini-moto Polini para promocionar «Kingdom Hearts». La ganadora fue Susana, de Málaga.

«THE HOUSE OF THE DEAD 3», CON PISTOLA

Infogrames y Thrustmaster venderán 2.000 unidades de un pack que incluirá «The House of the Dead 3» para Xbox, y la pistola Beretta 92FF Lightgun (un modelo hiper-realista, compatible con las TV de 100 Hz) por sólo 99 euros.

«DRIVER 3» NO NOS LLEGARÁ HASTA 2004

Aunque se dijo que estaría disponible a finales año, Infogrames ha confirmado que no saldrá hasta principios de 2004.



EL "TIEMPO BALA" nos permitirá ralentiza la acción para poder acabar con nuestros enemigos más fácilmente.



AL VOLANTE DE VARIOS COCHES recorreremos la ciudad de Los Ángeles a toda pastilla. ¡Aquí también habrá tiros!



LAS ESCENAS DE LUCHA serán mucho más profundas que en el resto de juegos de su género. Podremos realizar un montón de movimientos y combos diferentes, como en los mejores beat´em up que tenemos hoy.

ejemplo, podremos utilizar el tiempo bala para ralentizar la acción, incluso cuando vayamos en coche, lo que le dará una espectacularidad tremenda al desarrollo. Por otra parte, de vez en cuando habrá que actuar sigilosamente al estilo Solid Snake para pillar a los rivales desprevenidos y acabar con ellos más fácilmente. ¡Y también será posible hacer burradas con los coches como en «Stuntman»! ¿No estáis deseando echarle el guante?



! PANDILLAS CALLEJERAS. La ciudad estará poblada por numerosas bandas de delincuentes con los que tendremos que acabar. Su diseño será tan aparente como el que podéis apreciar en estos tres bocetos.

LOS CABALLEROS JEDI VUELVEN A XBOX

LucasArts está programando la 2º parte de «Star Wars: Jedi Knight», con la coletilla de «Jedi Academy» y saldrá para Xbox el próximo otoño.

¡UNA CARRERA DE VIDEOJUEGOS!

La Universidad escocesa de Caledonia, ha sido la primera de Europa en crear (con la ayuda de Microsoft) un centro de investigación dedicado a crear videojuegos, que da acceso a un Máster en Tecnología de Videojuegos.

«SPLINTER CELL» ES EL MÁS VENDIDO DE XBOX

Ubi Soft ha anunciado que su juego estrella, «Splinter Cell», ya es el juego más vendido del mundo en Xbox, con más de 2 millones de unidades (en España se han vendido unas 15.000).

¡PODREMOS JUGAR A OPERACIÓN TRIUNFO!

Codemasters ha comprado los derechos de "Pop Idol" (el equivalente inglés a "Operación Triunfo"), para traer en otoño un juego de PS2 en el que habrá que pasar pruebas de "acción y ritmo".

LOS PERSONAJES DE DISNEY, SOBRE RUEDAS

Activision va a llevar a 12 personajes de las pelis "El Rey León", "Tarzán" y "Toy Story 2" a un juego de skate de PS2 y GC, que usará el motor gráfico de «Tony Hawk 4» y saldrá a finales de verano. Habrá versión GBA.

ANUNCIO-PLAYSTATION 2

El agente Gabe Logan va a caer en la red

Confirmado: el nuevo capítulo de la saga «Syphon Filter» será online.



La famosa saga de aventuras de acción «Syphon Filter» va a tener una continuación en PS2. Se llamará «The Omega Strain», y mantendrá la mezcla de acción e infiltración de siempre, aunque tendrá jugosas novedades, como un modo online para jugar con 3 personas más. Estará disponible en el año 2004.

ENTREGA DE PREMIOS–ESPAÑA

¡Estos juegos sí que venden!

Se entregan los galardones a los últimos juegos que han superado las 40.000 y 80.000 copias vendidas.

Por segundo año, Adese, que engloba a la casi totalidad de las compañías distribuidoras de sofware en España, entregó sus galardones a los juegos más vendidos de los últimos meses. Estos galardones los reciben los títulos que logran superar las 40.000 copias (oro) o las 80.000 (platino). En esta segunda edición han sido nada menos que 27 juegos (17 de oro y 10 de platino) los que han conseguido galardón, superando con creces la cifra del año pasado, en la que fueron 13 (8 de oro y cinco de platino) los títulos que se llevaron un premio. Esto refleja el crecimiento de esta industria, pues como la propia Adese adelantó una semana antes de esta entrega de premios, la facturación global ha sido en el 2002 un 22% mayor que en el 2001, alcanzando los 710 millones de euros. Hay que señalar que los videojuegos de acción, aventura y carreras siguen copando las preferencias de la inmensa mayoría de los usuarios, y que de los 27 premiados 9 han sido juegos para PC.

En cuanto a los galardones, cuyo cuadro de honor en lo que respecta a consolas podéis ver aquí al lado, cabe destacar los cinco premios de las diferentes versiones de «Harry Potter», así como los trece galardones que ha acaparado la compañía Electronic Arts, gracias a títulos como «FIFA», «El Señor de los Anillos» o el propio «Harry Potter».



F. FANTASY X logró disco de platino, que muestra Cristina Infante de Sony.



FIFA 2003 recibió tres premios, que recogió Nicola Cencerle de EA.



▲ LOS GALARDONADOS de esta segunda edición de los premios Adese posan sonrientes con los 27 discos de oro y platino logrados por otros tantos juegos. Electronic Arts arrasó con 13 premios.

ÉSTE ES EL TROFEO que reciben las distribuidoras de los juegos. Este corresponde al disco de oro que se llevó «Kingdom Hearts».

GALARDONES EN CONSOLAS

PLATINO (más de 80.000 copias vendidas)		
El Señor de los Anillos: las Dos Torres	EA	PS2
FIFA Fútbol 2003	EA	PS2
Final Fantasy X	Sony	PS2
Grand Theft Auto Vice City	Proein	PS2
Harry Potter y la Cámara Secreta	EA	GBC
Harry Potter y la Cámara Secreta	EA	PSX

ORO (más de 40.000 copias vendidas)		
Colin McRae Rally 3.0	Proein	PS2
Commandos 2: Men of Courage	Proein	PS2
FIFA Fútbol 2003	EA	PSX
Gran Turismo Concept 2002	Sony	PS2
Harry Potter y la Cámara Secreta	EA	GBA
Harry Potter y la Cámara Secreta	EA	PS2
Kingdom Hearts	Sony	PS2
Medal of Honor - Frontline	EA	PS2
Monstruos, S.A.	Proein	GBC
Spider-man	Proein	PS2
Tekken 4	Sony	PS2
The Getaway	Sony	PS2



INTERNET ON LINE

Sega GT Online saldrá para Xbox.

Sega ha confirmado que la nueva entrega de «Sega GT», su simulador de carreras, va a ser online. El juego saldrá en Xbox, y permitirá que hasta 6 jugadores disputen carreras a través de Internet. Tendrán a su disposición más de 160 coches reales de diferentes épocas, incluyendo los más modernos prototipos de las marcas más conocidas. El juego va a estar disponible después del próximo verano.

Pronto, juegos en 3D para móviles

Las empresas Superscape y Cybiko Wireless (que no son españolas, precisamente), se han unido con un fin común: crear los primeros juegos para móviles en 3D, para lo cual están desarrollando un motor poligonal. Ya hay varias compañías, como THQ, Sega y Midway, que siguen sus progresos muy atentamente.

Prince of Persia, gratis en tu móvil

Los usuarios de Movistar que tengáis un Nokia 3410 o 7650 podéis descargar, de forma totalmente gratuita, la versión móvil del clásico «Prince of Persia». Para ello sólo tenéis que entrar, antes del 16 de febrero, en la carpeta "Vistazo-Juegos-Descarga de juegos" del menú e-moción de vuestro teléfono. Ah, y si vuestro móvil es un 7650, ¡el juego será a todo color!

Taito lleva Space Invaders al móvil

El shoot'em up más famoso de la historia va a volver al mundo de los videojuegos gracias a Taito... y también a la tecnología Java en móviles. A partir de ahora los usuarios nipones y estadounidenses que tengan uno de estos móviles (en Europa habrá que esperar un poco más), pueden adquirirlo a través de la empresa Digital Bridges.

WEB DE MODA

www.quieneschartie.com

Esta estupenda web interactiva os propone jugar a una versión muy especial de «The Getaway» y descubrir quién os ha metido en un buen lío. Os da también la oportunidad de ganar una PS2.



Aquí tenéis otras webs de interés :

- www.splintercell.com
- www.buzzsite.com/goodies/MGSnamegen
- www.rockstargames.com/vicecity


Compra tu
NOKIA 3510i
entre el **26 de marzo y el 26 de junio de 2003**, descubre el mundo de los juegos JAVA con
MoviStar e-moción
PLAY AGAIN!
y **descárgate gratis "NEW SKOOL SKATER"**
New Skool Skater
Telefónica MoviStar
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
MoviStar e-moción
Juegos
Videojuegos
Siberian Strike
New Game
Earth Invasion
Rayman Bowling
Gameloft 2003
Tom Clancy's Splinter Cell
E-moción te ofrece en exclusiva *Splinter Cell*, el éxito del año en consolas.
¡Listo para descargar sólo en tu teléfono móvil Nokia!



en voz baja

por javier abad

➔ ¿Sí? ¿en serio? ¡No me lo puedo creer! Uy, no me había dado cuenta de que ya estabais ahí. Perdonad mi emoción, pero es que si hace un par de meses os dije que **el nuevo «GTA»** se podría desarrollar en Los Ángeles, ahora me han "soplado" que **la ciudad podría ser Tokio, en el año 2010,** con ambientación futurista al estilo de la de la peli "Blade Runner". Si la habéis visto, sabréis que allí los "coches" vuelan, así que cualquier cosa es posible...

➔ También me han llegado varios rumores que hablan de **la segunda parte de «Splinter Cell».** Después del éxito que ha conseguido Sam Fisher con su primer juego, ahora podría estar preparando uno con **nuevas misiones y movimientos,** por difícil que parezca. ¡A ver si en el próximo E3 nos lo enseñan!

➔ ¿No echáis de menos **la saga «Ridge Racer»?** Tras su aparición en PS2, el arcade de carreras de Namco había caído en el olvido... hasta ahora, porque parece que la nueva entrega por fin está cercana. **Dicen que se llamará «R: Racing Evolution»,** y que le va a dar un "revolcón" completo en estructura, diseño y estilo de conducción.

➔ Hora de cerrar. Pero antes, una de «Final Fantasy»: **ante el éxito del «X-2», cuentan que Square piensa en «FFX-3».** Incluso se dice que la acción se desarrollará seis meses después, **y se centrará en la historia de Rikku.** Ahí queda eso.



RIKKU podría ser la gran protagonista del nuevo «Final Fantasy X-3». ¡Cómo mola!

EN DESARROLLO–PS2

¡Qué corte! Onimusha es un juego de "lusha"

Los personajes de esta saga de terror se verán las caras en un juego de peleas.

A principios del año que viene llegará a PS2 «Onimusha Blade Warriors», última entrega de esta saga, que cambiará el desarrollo típico de los "survival horror" por el de un juego de lucha. Podremos escoger entre 16 guerreros y participar en típicos combates "uno contra uno" o enfrentamientos para 4 jugadores, con ítems y trampas al estilo «Smash Bros» (GC).



LOS COMBATES con armas nos recordarán a los de la saga «Soul Calibur», con la salvedad de que ahora podrán participar hasta cuatro guerreros al mismo tiempo.



JUBEI, el protagonista de «Onimusha II» va a ser uno de los 16 personajes que podremos escoger. También está Samanosuke.



¡Qué flash!

"Al diseñar los mechas de «Metal Gear Solid 2» me enfrenté a la limitación de que tenían que parecer realistas, mientras que con «Zone of the Enders 2» puedo hacer todo lo que se le ocurre a mi lápiz de dibujo."
Yoji Shinkawa, diseñador de «MGS2» y «Zone of the Enders 2»

PRIMER CONTACTO–TODAS LAS CONSOLAS

Disparos serios, pero "cómicos"

Ya hemos probado «XIII», el primer juego de disparos en primera persona que tendrá estética de dibujos animados.

Ubi Soft se va a desmarcar de otros juegos en Cel Shading (la técnica que usan títulos como «Zelda: The Wind Waker») con «XIII», un juego basado en un cómic que será... eso, un cómic animado. Bajo una estética seria y adulta en septiembre nos llegará este "shooter" en primera persona, en el que nos enfrentaremos a un montón de enemigos usando un completo arsenal y cualquier elemento del escenario como arma.



ADEMÁS DE NUESTRO ARSENAL, también vamos a poder utilizar objetos del escenario a modo de armas.



LAS VIÑETAS TIPO CÓMIC resaltarán la forma tan bestia que tenemos de acabar con algunos de los enemigos.

PRIMER CONTACTO–TODAS LAS CONSOLAS

En la redacción nos peleamos por pelear

«Soul Calibur II» ya ha salido en Japón, ¡y nosotros lo hemos jugado!

Sin duda, «Soul Calibur II» es uno de los juegos más esperados del momento. El nuevo capítulo de una de nuestras sagas de lucha favoritas ya triunfa en Japón, y nosotros hemos podido probar las versiones para PS2 y Xbox, que EA traerá a España en septiembre (Nintendo se hará cargo de la de GC). Nuestra primera impresión es genial: los modelos de los personajes son excelentes, y los combates, flipantes.



SPAWN será el personaje exclusivo de la versión de Xbox. En la de PS2 saldrá Heihachi (izquierda), de «Tekken».

EN DESARROLLO–PS2

El morbo y la acción volverán a unirse

Este año podremos jugar a la tercera entrega de la saga «Fear Effect».

Desde hace un par de años no teníamos noticias de Hana, la morena protagonista de los dos primeros capítulos de «Fear Effect» en PSone. El juego se caracterizó por sus gráficos, precursores del Cel Shading, un planteamiento aventurero lleno de misterios... ¡y sus momentos "picantes"! Bueno, pues todo esto permanecerá intacto en «Fear Effect Inferno» (PS2), que contará con una nueva historia, y un "look" de lo más sugerente. ¡Por favor, que salga pronto!



AVENTURA, INVESTIGACIÓN Y ADRENALINA, unidas a un enrevesado argumento, seguirán siendo las claves de este juego.

GANADORES CONCURSOS

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

B.S.O + VÍDEOS + CALENDARIOS

Mª Teresa Lorente Gabaldón	Alicante
Roberto Sáez Morante	Alicante
Juan M. Pareja Navarro	Alicante
José Sala Bertomeu	Alicante
Gabriel Martínez Herrándiz	Alicante
Sergio Abellán	Alicante
Gerard La Rosa Domenech	Barcelona
Antonio Sola García	Barcelona
Luís Martínez Avón	Barcelona
Iván Clemente Panzuela	Barcelona
Albert Ferré Contreras	Barcelona
Javier Valdivia Romero	Barcelona
Jordi Porte Domingo	Barcelona
Carlos Delgado Díaz	Barcelona
Antonio R. Guisado Reyes	C. Real
Julián Simón Rubio	C. Real
Manuel Pérez Botia	Granada
Andrés Cazrelumeldi Iglesias	Guipúzcoa
Mª José Paules Marín	Huesca
Gonzalo Mancisidor	Madrid
Mª Antonia Busquets	Madrid
Ricardo Delgado Camuñas	Málaga
Ernesto Thode Gómez	Málaga
Pedro Huertas	Mallorca
Juan López López	Murcia
Antonio De Paz Lorente	Sevilla
Miguel A. Barrio Sánchez	Toledo
Jesús Mª Velasco Oliva	Valencia
Luis Rafael López García	Valencia
Roberto León González	Zamora

METAL GEAR SOLID 2

JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (XBOX)

Andrés Sánchez Ródenas	Alicante
José M. Muñoz Segura	Barcelona
Oscar Salcedo Rodríguez	Barcelona
Alejandro Caballero López	Barcelona
Rafael Torres Álvarez	Barcelona
Víctor Cortadellas Lozoya	Barcelona
Oscar Tortosa Venegas	Barcelona
Santi Ruiz Comas	Barcelona
Jordi Palazón Gual	Barcelona
Pere García Costa	Barcelona
Manuel Delgado Poblete	Barcelona
Fernando García Jiménez	Cádiz
Vanesa Izquierdo Ballo	Castellón
Marc Arán Roures	Lleida
Nicolás Pérez Gómez	Madrid
David García Luque	Madrid
Borja Antón Bravo	Madrid
Luís M. Martín Gordillo	Madrid
Fausto Pérez Vidal	Madrid
Rafael Arnáiz Tabares	Madrid
Juan A. Acosta Fernández	Murcia
Gabriel Saura Munuera	Murcia
Miguel A. Grau Portabales	Tarragona
Juan Navarro Font	Valencia
Fco. Javier Martínez Estella	Zaragoza

RESIDENT EVIL ZERO + DEVIL MAY CRY 2

JUEGO RESIDENT EVIL ZERO (GC)

Francisco Lojo Barbeito	A Coruña
Ferrán Jiménez Fontanet	Barcelona
Eduardo Marín Rodríguez	Barcelona
Rubén Jareño Oliva	Castellón
Laura Ardines Burgos	C. Real
Mª Luisa Cornejo González	Madrid
José L. Revuelta San Pedro	Madrid
David García Luque	Madrid
Raúl Gallego Alguacil	Madrid
Jonathan Lara Cornejo	Madrid
David Arranz Solís	Madrid
César Del Rosal Rubio	Murcia
Rafael Jesús Fernández	Murcia
Blas Gimeno Galán	Valencia
Mari Carmen Molina	Valencia

JUEGO DEVIL MAY CRY 2 (PS2)

Verónica Llinares Vega	Alicante
Fernando García Aparicio	Alicante
Jonathan Delgado Calvo	Barcelona
Guillermo Céspedes Rius	Barcelona
Emilio Milian Sabater	Castellón
Luciano Diez Suárez	León
Joan Creix Huertas	Lleida
Ignacio Roco	Madrid
Santiago Martínez Jiménez	Madrid
Alberto Criado	Madrid
Juan Ferreiro Villota	Madrid
Juan Milans Del Bosch	Madrid
Víctor Sarrión Valle	Valencia
Enrique Edo Chapata	Valencia
Jacinto Sáez González	Valencia

X-MEN

PELÍCULAS DVD + JUEGO X-MEN (PS2)

Pedro Huertas Prohens	Baleares
Marcos García Rey	Baleares
Víctor M. Sornoza Benítez	Baleares
Javier López Pérez	Barcelona
Marc Ortigosa Rubia	Barcelona
José Rico Navarro	Vizcaya
Dolores Valdivieso Muñoz	Granada
Xabier Goicoechea	Guipúzcoa
José I. Claver Paules	Huesca
Miguel A. Boto Otero	Madrid
Juan Antonio Delgado	Madrid
Mª Teresa Serrano	Madrid
Pepe Jordán De Urries	Madrid
Ignacio Sierra Martín	Málaga
Oscar Gil Fernández	Pontevedra

MANAGER DE LIGA'03

JUEGO MANAGER DE LIGA'03 (PS2)

Andrés Sánchez Ródenas	Alicante
Carlos Martín Espinosa	Barcelona
Víctor Cortavellas Lozoya	Barcelona
David Sendros Idid	Barcelona
Félix Sanz Marín	Barcelona
Raúl Orosa Selva	Barcelona
Ion Ander Martínez Bris	Vizcaya
Juan Carlos Castellets	Castellón
Rubén Palacios Mafrigal	C. Real
Francisco Linares Peña	Granada
Luis Lozano Escudero	Lleida
Fco. José Seoane España	Madrid
Sergio Gutiérrez Sánchez	Madrid
Carlos Serrano M. De Vidales	Madrid
Daniel Saldaña Pariente	Palencia
Antonio J. De Miguel Cuevas	Sevilla
María Luís Crespo Rodríguez	Sevilla
Andrés Rus Cot	Tarragona
Antonio Alarcón Rodríguez	Valencia
Benito Lázaro Aparicio	Valencia

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng



FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.



FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

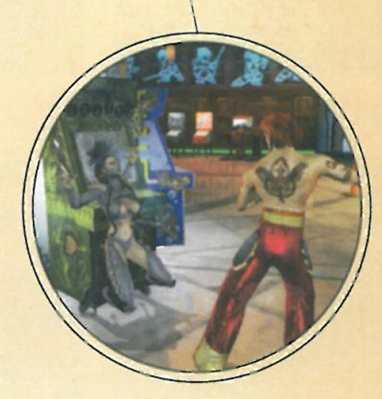


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

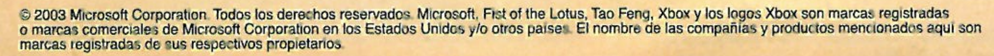
TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE











¿Sabes cuánto dinero gastará Sony en la próxima campaña de marketing para PlayStation 2?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2

El protagonista del juego eres tú

En verano estará disponible «Eye Toy», un sistema de reconocimiento visual que incluirá una cámara digital y 12 minijuegos.

Todos los que jugamos a «Police 24/7» con una cámara digital descubrimos lo divertido que resulta que el protagonista de un juego reproduzca nuestros movimientos en pantalla. Pues bien, en verano Sony va a poner a la venta el «Eye Toy», un pack formado por una cámara digital y un DVD de minijuegos con el que pretende ir más allá: ¡convertirnos a nosotros en los protagonistas del juego! Nosotros ya lo hemos probado y os aseguramos que funciona de lujo y es realmente divertido: en los 12 minijuegos que incluye el DVD aparecemos en el centro de la pantalla y tenemos que usar todo nuestro cuerpo para superar retos como participar en un combate de boxeo o pelear en plan ninja contra cientos de enemigos. Eso sí, ¡preparaos para sudar de lo lindo!


LA CÁMARA se coloca sobre la tele. La pose es aportación personal de David...



PARA VOLAR UNOS OVNIS, Ricardo tuvo que hacerlos girar utilizando sus manos.



DAR CABEZAZOS A UN BALÓN y evitar que caiga es el punto fuerte de Óscar.


EN EL JUEGO DE BOXEO, Miguel Ángel emuló a Rocky "noqueando" a un robot.



LA CÁMARA DIGITAL que se incluirá en el pack funcionará perfectamente, y será tan fácil de instalar que bastará enchufarla al puerto USB para comenzar a jugar.

JUEGO DE PELÍCULA-PS2 Y GBA

Tigres y dragones se pelean en la consola

Tenemos las primeras imágenes del juego oficial de "Tigre y Dragón", la famosa película de artes marciales.

Ubi Soft se ha hecho con la licencia para desarrollar el juego oficial de la película "Tigre y Dragón", y nosotros ya hemos conseguido las primeras imágenes. Él juego, al igual que la peli, estará ambientado en la China del siglo XIX, y tendrá un desarrollo lleno de acción en el que deberemos utilizar nuestra espada con maestría. Además, desafiaremos las leyes de la gravedad realizando saltos imposibles o corriendo por las paredes. «Tigre y Dragón» saldrá en verano para PS2, y también se está preparando una versión para GBA.



«TIGRE Y DRAGÓN» nos permitirá elegir entre 4 personajes distintos, Li Mu Bai, Jen Lu, Yu Shu Lien y Lo. Cada uno contará con una historia y golpes distintos, así que seguro que hay acción por un tubo.

PRÓXIMO ESTRENO-ESPAÑA

¿Quién se viene al cine con Lara Croft?

El próximo 8 de agosto se estrenará la segunda película de la arqueóloga, protagonizada por Angelina Jolie.

Si os estabais preguntando cuándo volveríais a ver a la espectacular Angelina Jolie en el pellejo de la aventurera Lara Croft, la respuesta es en verano, porque Jan De Bont, el director de "Speed", está rodando "Tomb Raider and the Cradle of Life". En esta segunda parte, Lara tendrá que recuperar la famosa caja de Pandora, aunque eso le suponga participar en espectaculares persecuciones de motos sobre la muralla china o en alguna que otra pelea en el fondo del mar. ¡Y todo luciendo unos modelitos muy ajustados!


EN LA NUEVA PELI DE LARA volveremos a ver a la guapa Angelina Jolie protagonizando las escenas de acción más espectaculares en lugares muy variopintos.



nbastreet.com

NBA STREET Vol. 2

Pasa de la gravedad,
sacude la calle con increíbles movimientos.

PlayStation 2

La calle ya está preparada.

8.000.000 de euros
Tanta pasta no dará sólo para anuncios de TV y pegatinas, sino también para crear 500.000 nuevos modelos de PS2 en colores distintos: azul oscuro y un tono diferente de negro mate.

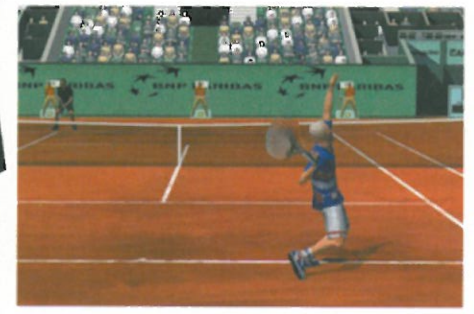
PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2, XBOX

¿Que van 30-0? Vaya paliza, ¿no?

Pronto podremos jugar a «Roland Garros 2003»

En mayo va a llegar la tercera entrega de «Roland Garros», un simulador de tenis para PS2 que nos permitirá escoger a distintos jugadores reales para darle a la raqueta en las pistas oficiales de Roland Garros y el US Open. Entre las novedades de esta versión encontraremos mejoras gráficas, varios modos de juego nuevos y alguna que otra sorpresa interesante, como una nueva pista situada en pleno centro de Las Vegas.

EL RUSO SAFIN será una de las caras conocidas del juego. ¡Y también va a estar Alex Corretja!



JUGAR ROLAND GARROS ya no será un sueño gracias a este simulador. ¡A conquistar París!

ANUNCIO-TODAS LAS CONSOLAS

Ya sabemos cómo serán los espías del mañana

Se anuncian «ESPionage» y «Spy Hunter 2», dos nuevos juegos protagonizados por espías.

Ya podéis daros prisa en puliros «Mortal Kombat», porque Midway ha anunciado sus dos nuevos proyectos, y la verdad es que ambos tienen muy buena pinta. El primero será «ESPionage», un juego de acción en el que el protagonista podrá usar su mente para mover objetos, dominar el fuego y hasta controlar a sus enemigos. El segundo juego, «Spy Hunter 2», seguirá el planteamiento de su predecesor, mezcla de carreras y acción, aunque incluirá novedades como el poder transformar nuestro coche en nuevos vehículos. ¿Cuál os llama más? ¡A nosotros los dos!



«ESPIONAGE» mezclará la infiltración con la acción. Su protagonista tendrá poderes...



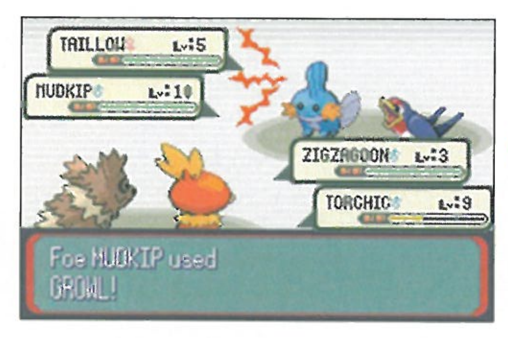
EN «SPY HUNTER 2» podremos convertir nuestro coche en una motonieve, un 4x4...

EN DESARROLLO-GBA

Las dos nuevas "joyas" de Pokémon

Ya hemos probado las ediciones «Rubí» y «Zafiro», los dos nuevos juegos de «Pokémon» para GBA.

Una nueva epidemia de la fiebre que desatan los Pokémon promete hacer estragos en España en julio. Y es que ese mes llegarán las ediciones «Rubí» y «Zafiro», las primeras entregas de la saga para GBA. En ellas elegiremos a 2 nuevos entrenadores, un chico y una chica, y saldremos a la caza y captura de 200 "bichitos" distintos, la mitad de ellos nuevos. También habrá divertidos minijuegos o combates con varios pokémon a la vez. ¡Haceos con todos!



UNA DE LAS NOVEDADES que incluirán «Rubí» y «Zafiro» serán las peleas entre 4 Pokémon a la vez. Combinar bien a los Pokémon será fundamental para salir victoriosos.

NUEVO MÓVIL-ESPAÑA

¿Me llama mi novia o se ha acabado la partida?

Sony Ericsson presenta el P800, su nuevo móvil-consola-agenda-radio-cámara...

Poco a poco, las compañías de móviles se dan cuenta del futuro de los juegos Java, y lanzan sus nuevos modelos con esta opción. Así, en el nuevo P800 de Ericsson vamos a poder competir en carreras de F1, cazar aliens en «MIB II»... Y ahí no acaba la cosa, porque este polifacético móvil también es cámara digital, reproductor de MP3 y PDA. Es un ordenador de bolsillo... algo caro.



ALGUNO DE LOS JUEGOS que podremos disfrutar en este nuevo móvil son «Stunt Car», el buscaminas o un ajedrez que se puede jugar a dobles usando mensajes cortos.

P800 es el nombre del nuevo móvil de Ericsson, compatible con juegos Java, que os costará unos 900 €.

PRIMERAS IMÁGENES -PS2

La pareja de moda ha crecido

La segunda parte de «Jak & Daxter» se lo va a tomar más en serio, y mostrará un planteamiento bastante más adulto.

Ya tenemos las primeras pantallas de la continuación de este famoso juego de plataformas, que va a dar un importante giro a su planteamiento. La pareja protagonista será transportada al futuro, y allí Jak se convertirá en "cobaya" de unos oscuros experimentos. Tras escapar, pretenderá vengarse y volver a su tiempo con ayuda del alocado Daxter, y esta historia servirá para presentar a un Jak más serio, que incluso usará armas de fuego. Además, el juego hará gala de un mejor apartado técnico, con nuevos efectos visuales y unos personajes formados por 10.000 polígonos. Después del verano lo podréis conectar a la PS2.


LAS HABILIDADES de Jak crecerán. ¡Ahora podrá disparar con armas!


NUEVOS PERSONAJES harán su aparición en esta segunda entrega.


EL ASPECTO DE JAK será más atractivo, y también mucho más agresivo.

JAK lucirá un aspecto menos infantil. Normal, con el cabreo que tiene, no nos extraña que se haya hecho con esa escopeta que luce en su espalda.

REBAJA DE JUEGOS-ESPAÑA

Más juegos buenos, bonitos... ¡y baratos!

Un montón de juegos para PS2 y Xbox están ahora a un precio increíble.

Microsoft celebra el cumpleaños de Xbox con dos súper-ofertas: la consola más «Halo» y «Splinter Cell» por 279,99 €, y una nueva línea "clásica", que incluye títulos como «Dead Or Alive III», «Project Gotham» o «Buffy», a 29,99 €. Por su parte, a la línea Platinum de PS2 se añaden «FF X», «GT Concept» y «Spider-Man», ahora a 29,99€, mientras que «GTA 3» baja a 36,95 €. Además, Acclaim reúne en su «Millenium Collection» a «Burnout», «Crazy Taxi» y «Virtua Tennis 2» por 65, 95 €.


«GTA 3» ha pasado a Platinum, así que ya no hay excusa para no tenerlo.


«BUFFY», al igual que otros juegos para Xbox, ahora cuesta 29,99 €.

LANZAMIENTOS MAYO

	2 MAYO	9 MAYO	16 MAYO	23 MAYO
FREAKY FLYERS - PS2 (Velocidad)	■			
DRAGON'S LAIR 3D - PS2 (Aventura)			■	
ENTER THE MATRIX - PS2 (Acción)			■	
GHOST VIBRATION - PS2 (Aventura)			■	
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - PS2 (Shoot'em up)			■	
RYGAR - PS2 (Aventura)			■	
SHINOBI - PS2 (Beat'em up)			■	
SILENT HILL 3 - PS2 (Aventura)			■	
SOCOM - PS2 (Acción)			■	
SX SUPERSTARS - PS2 (Velocidad)			■	
SPEED KINGS - PS2 (Velocidad)			■	
PRO BEACH SOCCER - PS2 (Deportivo)				■
FREAKY FLYERS - XBOX (Velocidad)	■			
PROJECT ZERO - XBOX (Aventura)		■		
BURNOUT 2 - XBOX (Velocidad)			■	
ENTER THE MATRIX - XBOX (Acción)			■	
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - XBOX (Shoot'em up)			■	
SX SUPERSTARS - XBOX (Velocidad)			■	
PRO BEACH SOCCER - XBOX (Deportivo)				■
FREAKY FLYERS - GC (Velocidad)	■			
ZELDA THE WIND WAKER - GC (Aventura)	■			
BURNOUT 2 - GC (Velocidad)			■	
DRAGON'S LAIR 3D - GC (Aventura)			■	
ENTER THE MATRIX - GC (Acción)			■	
IKARUGA - GC (Shooter)			■	
SX SUPERSTARS - GC (Velocidad)			■	
PRO BEACH SOCCER - GC (Deportivo)				■
MOBILE LIGHT FORCE - PSONE (Acción)			■	
WARIO WARE, INC. - GBA (Plataformas)			■	
PRO BEACH SOCCER - GBA (Deportivo)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ MICROMANÍA

Micromanía cumple 100 números

En el número 100 de su tercera época, la revista número 1 de juegos para PC os regala "EL JUEGO DE LOS JUEGOS", para demostrar lo que sabéis sobre vuestro hobby favorito.

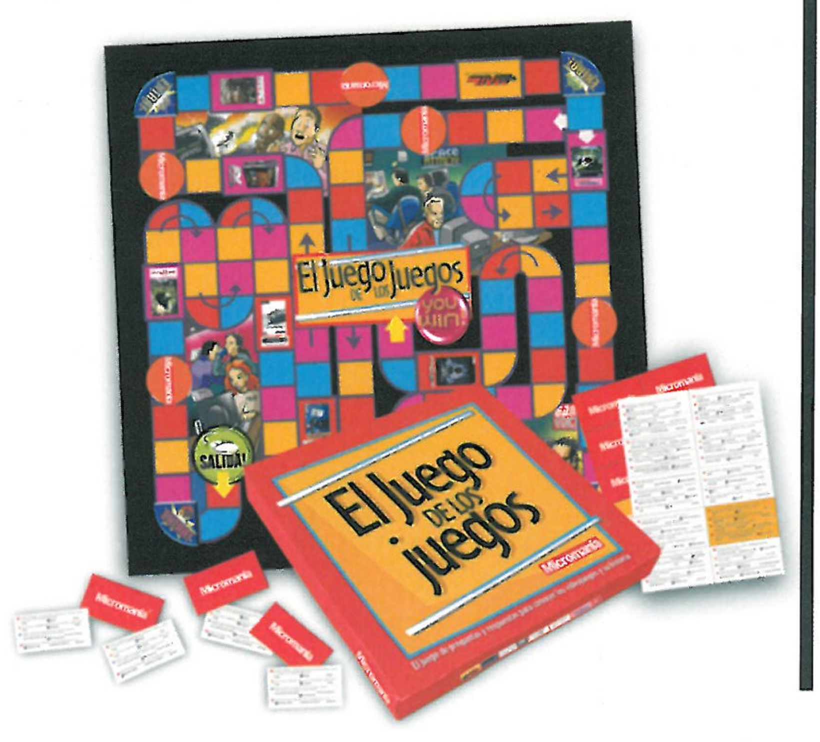
Commandos 3: En este número tan especial, Micromanía os invita a descubrir todos los secretos de los nuevos juegos de Pyro, comenzando por el esperado «Commandos 3».

Ayudas y soluciones: Para «C&C Generals» e «Indiana Jones y la Tumba del Emperador»; además, análisis de las más importantes novedades; previews de los mejores títulos y vuestras secciones favoritas.

Y gratis, 2 CD Rom: con las mejores demos del momento, para que probéis los juegos por llegar antes que nadie. ¡Ya a la venta por sólo 3,95 €!







→ PLAY2MANÍA



Lara Croft prepara su estreno en PS2

Reportaje: En Play2Manía ya han jugado al nuevo «Tomb Raider», y os dicen cómo va a ser. Además, os adelantan todos los datos de Eye Toy y el juego Online, y os cuentan cómo fue la fiesta de entrega de los Hobby Premios 2003.

Guía Coleccionable: Descubrid todas las soluciones a «Splinter Cell» en una guía muy especial que podéis guardar en la caja del juego.

Suplemento: 16 fichas con trucos, estrategias y guías para los mejores juegos de PS2.

Comparativa: Los mejores juegos basados en deportes de riesgo, analizados uno a uno.

→ NINTENDO ACCIÓN



Llega la nueva Game Boy Advance SP

En portada. Llega GBA SP, la portátil más pequeña en tamaño, y la más grande en prestaciones. En un amplio reportaje encontraréis todas las razones para tenerla, ¡y además regalan 10!

Guía de Trucos Resident Evil Zero. Una guía paso a paso hecha por sus expertos, con mapas detalladísimos y todo tipo de consejos.

Revista Pokémon. El consultorio de Oak se desparrama en 20 páginas de respuestas para enmarcar a vuestras dudas sobre los Pokémon.

→ PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS



Soluciones para los mejores juegos

Llegad hasta el final de «The Getaway»: Si alguna de las misiones de Frank Carter o Mark Hammond se os resisten, en esta estupenda guía encontraréis todos los consejos, trucos y estrategias para superar cualquier misión.

Más guías completas: Además, también podéis consultar las guías de «Tony Hawk 4», «Hitman 2», «Colin McRae 3», «007 Nightfire», «Manager de Liga 2002», «DBZ Budokai», «007 Agente en Fuego Cruzado» o «Burnout 2».

Guías Platinum: Y para terminar, guías de juegos Platinum: «Zone of the Enders», «SSX Tricky» y «Half Life». ¡Reservad vuestro número!



湾岸
El Futuro de las Carreras Callejeras ilegales
MIDNIGHT CLUB II
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO
Enfréntate a los más prestigiosos conductores del mundo en las calles de LA, París y Tokio.
Elige un vehículo entre los últimos modelos diseñados y compite para hacerte un hueco entre los mejores.
No existen rutas. Conduce por cualquier calle de la ciudad. Encuentra el camino más rápido para ganar.
El Midnight Club ahora está abierto a motos. Utiliza sus ventajas: velocidad y control.
"(...) El juego de conducción más libre y salvaje de PS2" - PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA DICIEMBRE 2002
aDeSe 16
PC CD ROM
XBOX LIVE
PlayStation 2
ONLINE BROADBAND ONLY
Distribuido en España por Virgin PLAY
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas por Sony Computer Entertainment Inc. El juego Online requiere conexión a internet y un adaptador para Network de PlayStation®2 (vendido por separado). El icono de Online es una marca registrada por Sony Computer Entertaiment America Inc. Microsoft, Xbox, y los logos de Xbox son cualquiera de ellos marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los U.S. y/o otros países y son usados bajo licencia de Microsoft. Rockstar Games, Rockstar San Diego y the R logo son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, inc. Copyright 2002. Todos los derechos reservados.

JUEGO DE ROL ■ LEVEL 5 ■ Lanzamiento en Japón **Otoño 2003** ■ Lanzamiento en España **Sin confirmar**



aquí Tokio

por christophe kagotani



¡Hola colegas! No es que me esté dando un paseo por El Retiro, lo que pasa es que aquí en Tokio, nos gusta descansar a la sombra de los cerezos después de un trabajo bien hecho. ¿Cómo que qué trabajo? Pues toda la información que os traigo sobre **«True Fantasy Live», el primer juego de rol online para Xbox y «Product Number 03», un título de acción que Capcom lanzará en breve para GameCube.**

Y hablando de juegazos, **las ventas de «Soul Calibur II» han batido récords en todas las plataformas.** El número de unidades vendidas ha superado las 90.000 solamente en el primer día. Y la cosa pinta aún mejor para su lanzamiento europeo, después del verano.

Por otra parte, acaban de hacerse públicos los datos del año fiscal, que acaba de terminar aquí en Japón. Además de «Soul Calibur II», **los otros juegos que han superado las 60.000 unidades vendidas han sido «Final Fantasy X-2», «Chaos Legion», «Virtua Fighter 4 Evolution» y «ZOE Anubis».** En lo que respecta a las consolas, las más agraciadas han sido PS2 y la nueva Game Boy Advance SP.

Seguro que entre los juegos más vendidos al acabar este año se encontrará también **«Catan», el primer juego online de**



EN COLABORACIÓN CON AMIGOS de todo el mundo, podremos formar un grupo de hechiceros, arqueros o guerreros que se enfrenten a criaturas de todas las clases.

GESTAS A ESCALA MUNDIAL

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Las líneas telefónicas japonesas van a echar humo cuando este juego de rol online se ponga a la venta. Y es que al principio nos reuniremos con diez aventureros más, después con cien, ¡luego con mil! Desde luego, mola esto de los mundos persistentes...

EL PLANTEAMIENTO
Una aventura épica online

TRAS CONECTARNOS A INTERNET, entraremos en un reino que se enfrenta a una oscura amenaza, y que ha convocado a héroes de todas las regiones para hacerla frente, ¡incluidos nosotros! Será un universo persistente, que compartiremos con miles de jugadores, y en el que continuarán ocurriendo cosas aunque nosotros no estemos conectados. Por eso, no habrá una línea argumental, sino que iremos conociendo gente (podremos hablar con ellos) y afrontando misiones cada vez que retomemos la partida.



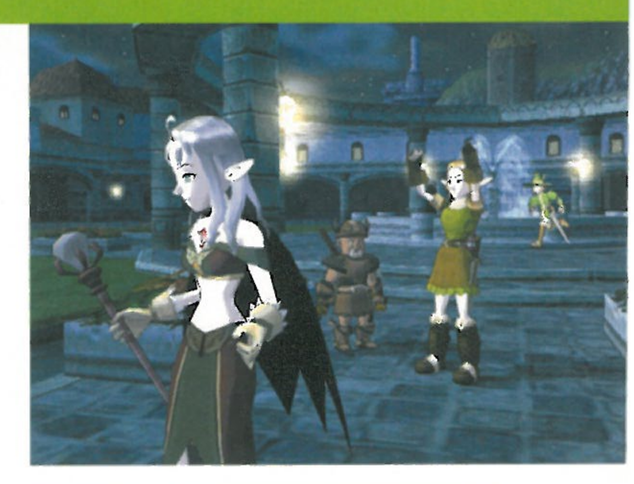






DESARROLLO
Unos guerreros hechos a medida

PARA CREAR UN PERSONAJE en «True Fantasy Live», tendremos primero que escoger nuestro tipo de guerrero favorito: Guerrero, Mago o Arquero. Después, configuraremos su aspecto con un completísimo editor que, además de controlar aspectos como la destreza o la fuerza, permitirá cambiar el aspecto: boca, ojos, orejas, complexión… ¡mola tanto que he creado un Kagotani igualito a mí! Y luego, a "desfacer" entuertos, como acabar con un monstruo recalcitrante o salvar una aldea. Además, gracias a minijuegos como pesca o tala de árboles, conseguiremos también dinero para comprar armas nuevas.





«« ESTE JUEGO DE ROL NOS LLEVARÁ A UN ENORME MUNDO PERSISTENTE EN EL QUE COMPARTIREMOS AVENTURAS CON MILES DE JUGADORES MÁS »»



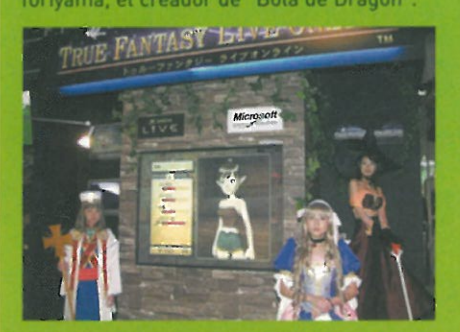
EN EL UNIVERSO DEL JUEGO coincidirán miles de jugadores, y aunque nosotros no estemos conectados, la vida continuará allí con las aventuras de los personajes que controlen los demás.

LOS GRÁFICOS
Con "Cel Shading" y paso del tiempo

EL JUEGO TENDRÁ LA ESTÉTICA DE DIBUJOS ANIMADOS que tanto gusta aquí en Japón, pero eso no impide que los personajes muestren detalles para aburrir como he visto en una bruja con escoba incorporada y en un gran guerrero con uniforme y galones. El mundo de «True Fantasy Live» será enorme, pero podremos viajar de una zona a otra sin tiempos de transición o pantallas de carga, y sin pizca de la molesta niebla que se puede ver en otros juegos de este tipo. Y además el paso del tiempo será real, por lo que será normal que amanezca en plena batalla, o que de repente se ponga a llover.

LA PRESENTACIÓN

EN EL TOKYO GAME SHOW 2002 fue donde Microsoft y Level 5, los programadores del juego, dieron a conocer «True Fantasy Live Online». El grupo Level 5 es el autor de la saga «Dark Cloud» (PS2), y ahora preparan «Dragon Quest VIII», con diseños de Akira Toriyama, el creador de "Bola de Dragón".



■ SHOOT 'EM UP ■ CAPCOM ■ Lanzamiento en Japón Ya disponible ■ Lanzamiento en España Septiembre 2003



Capcom para PS2, que servirá para probar los servidores del futuro «Resident Evil Online» que está previsto que salga a finales de año aquí en Japón.

Por cierto, **Capcom también ha confirmado que está trabajando en la siguiente entrega de la saga «Capcom vs SNK», que se llamará «Chaos»**. Ya se conoce el nombre de los primeros luchadores que aparecerán en el juego, que, como es costumbre, pertenecerán a las mejores sagas de ambas compañías. **Entre los más conocidos se encuentran Ryu, Oro, Earthquake y Chun Li.** ¡Veremos si hay alguna sorpresa!

Continuamos con otro de los "pesos pesados" de la industria. Se trata de Konami, que lanzará muy pronto **un juego de tenis llamado «Prince of Tennis: Smash Hit!» basado en una popular serie manga que arrasa aquí en Japón.** Tendrá gráficos en "cel shading" y, por el momento, sólo saldrá para PlayStation 2.

Y para terminar, os dejamos con una bomba. Yuji Naka, el líder del Sonic Team de Sega, ha anunciado que prepara varios títulos para todas las consolas. **Se rumorea que entre los primeros lanzamientos estarán un nuevo «Altered Beast» para PS2, «Headhunter 2» para PS2 y Xbox, y, por supuesto, un nuevo «Sonic» para GameCube.** Todos estos juegos llegarán a partir del próximo mes de noviembre. ¡Más noticias el mes que viene!



Yuji Naka, líder del Sonic Team, prepara varios juegos para todas las consolas.



LA PROTAGONISTA del juego debe eliminar a un ejército de robots asesinos mientras se marca unos pasos de baile. Por suerte, hay puntería automática.

UNA GOGÓ DE ARMAS TOMAR

PRODUCT NUMBER 03

¿No habéis oído decir que aquí en Japón es donde nacen todas las tendencias? Pues hoy os traigo una pequeña muestra de la moda del futuro: los trajes mecánicos para poder bailar mientras disparamos. Colección de primavera, por cortesía de Capcom.

EL JUEGO

Se abre la veda del robot

UNA CAZARRECOMPENSAS DEL FUTURO llamada Vanessa Z. Schneider es la encargada de acabar con el ejército de robots que nos acecha en «P.N.03». Para ello cuenta con su pistola láser y un flamante traje Aegis, una armadura que nos protege mientras "movemos el esqueleto". Por suerte, no debemos preocuparnos por tener buena puntería, ya que nuestro punto de mira fija a los enemigos de manera automática, así que nuestra labor se reduce a esquivar sus ataques y apretar el botón de disparo sin parar.





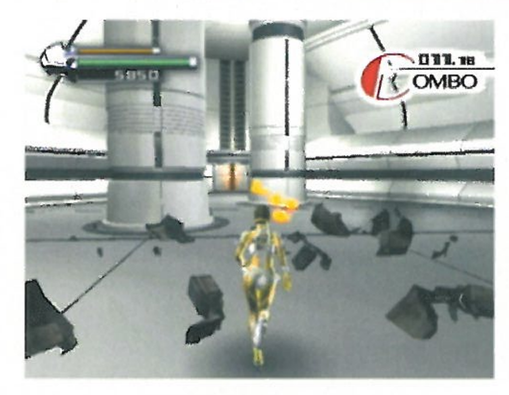


LOS BAILES

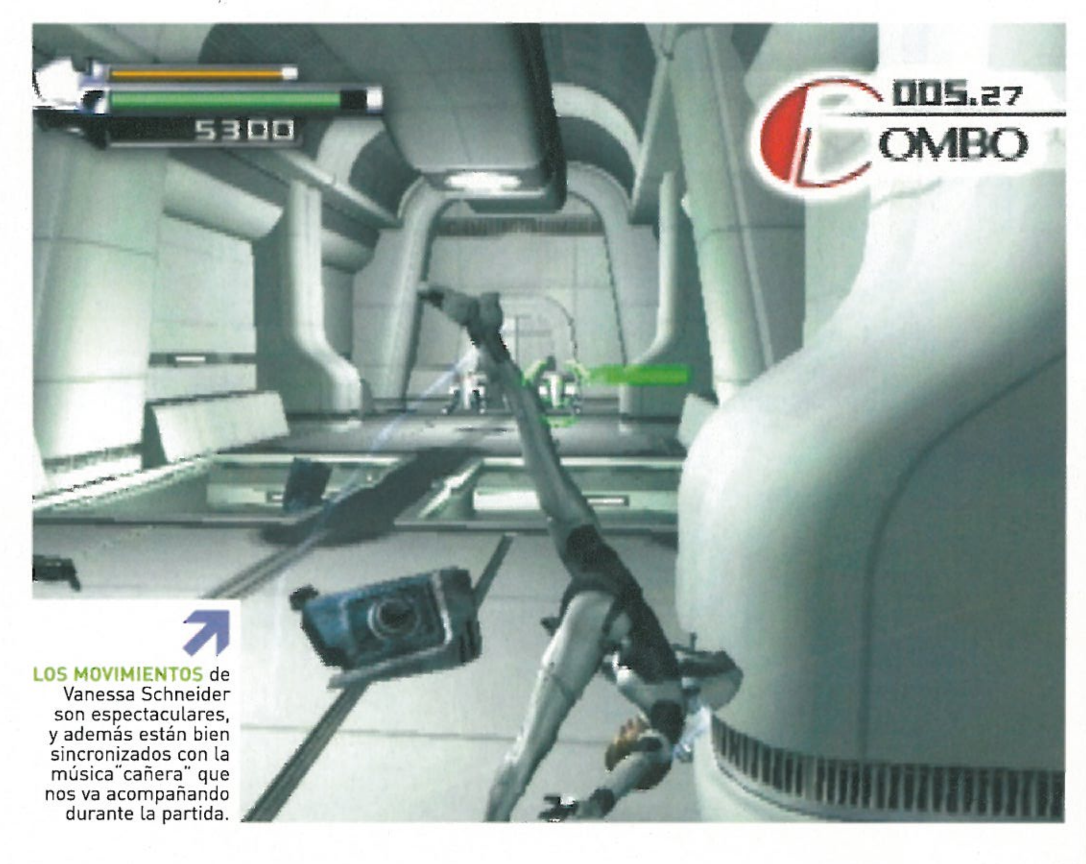
Esquiva con ritmo

TODOS LOS MOVIMIENTOS del juego están animados como si se tratase de pasos de baile. Así, además de acabar con los robots enemigos cuanto antes, Vanessa debe enlazar sus movimientos para conseguir combos que estén mejor puntuados. La gracia de «P.N.03» es que todas estas volteretas y demás "postureo" están perfectamente sincronizados con la banda sonora techno que nos acompaña a lo largo del juego. Y, para meternos más en el ambiente, los escenarios "hi tech" y los constantes efectos de luz en tiempo real terminan por convertir la pantalla de nuestra tele en una enorme discoteca virtual. *





« VANESSA ES LA PROTAGONISTA DE UN JUEGO DE ACCIÓN DONDE LO PRINCIPAL ES ELIMINAR ROBOTS ENEMIGOS... ¡MIENTRAS BAILAMOS! »



LOS MOVIMIENTOS de Vanessa Schneider son espectaculares, y además están bien sincronizados con la música "cañera" que nos va acompañando durante la partida.

DE COMPRAS

La "boutique" del espacio

PODEMOS MEJORAR NUESTRAS HABILIDADES comprando nuevos trajes Aegis. Para ello, sólo es necesario entrar en las esferas rojas que aparecen en cada nivel y gastarnos los puntos que hayamos conseguido durante el combate (ya sabéis, más puntos cuanto más estilo tengamos al bailar). Además de cambiar de traje, también podemos comprar escudos o armas más potentes para mejorar los trajes antiguos. La elección de uno u otro equipamiento dependerá del tipo de nivel al que nos vayamos a enfrentar, más o menos como si fuera un típico juego de rol. Y no os preocupéis porque todos están a la moda. *

H. KOBAYASHI

EL PRODUCTOR DE «P.N.03» ha trabajado antes en juegos de Capcom tan conocidos como las series «Resident Evil» o «Dino Crisis». Ahora está encuadrado dentro del "Production Studio 4", cuyo director es Shinji Mikami, creador de los «Resident».

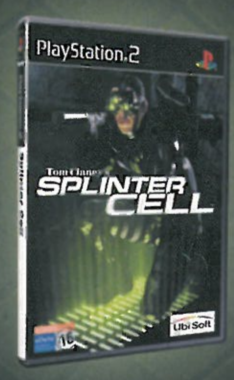


Más para tu PS2 . . .

Nuevo nivel: Powerplant
Nuevas cinemáticas
Nuevo accesorio: Binoculares











Próximamente



Ya disponible



Ya disponible



Próximamente



Ya disponible



LAS CHICAS DEL NUEVO FF



Posan como "superstars"



Se cambian de "trapitos"



Escalan y saltan

LO QUE DEBÉIS SABER

- Lanzamiento : **ya disponible en Japón, Noviembre (USA), Diciembre (Europa)**
- Consola para la que sale: **PlayStation 2**
- Tipo de juego: **RPG**
- De donde viene: **es la continuación de «FF X» y ahora está protagonizada por las chicas.**

¡¡YA TENEMOS LA VERSIÓN JAPONESA!!

OS CONTAMOS LAS PRIMERAS HORAS JUGANDO A «FINAL FANTASY X - 2»

REGRESA LA MAYOR AVENTURA DE PS2

El juego de rol más emblemático de todos los tiempos ya tiene una nueva entrega. Acaba de salir en Japón y la fiebre que ha desatado lo demuestran las 2 millones de copias que lleva vendidas. Nosotros no hemos perdido un segundo en hacernos con una de las primeras unidades para contaros todo sobre él.

La saga decana en los juegos de rol es, sin duda, «Final Fantasy». A lo largo de casi dos décadas, sus distintos capítulos han cosechado un éxito cada vez mayor en todo el mundo. De hecho, desde que salió «Final Fantasy VII» para PSone se ha convertido en una de las sagas superventas en España. ¿A qué se debe tanta aceptación? Pues, por un lado, a una diversión a prueba de bomba, con unos combates (por turnos) complejos y muy intensos que exigen lo mejor del jugador, pero que lo recompensan con las más fuertes emociones. Y, por otra parte, y quizá aún más importante, a sus historias: cada aventura de la saga «Final», pese a ambientarse en mundos fantásticos que mezclan la espada y brujería con la alta tecnología, está muy centrada en sus personajes, los héroes están repletos de matices e incluso tienen un lado oscuro, mientras que los villanos son más humanos de lo que parece. En fin, una irresistible combinación de personajes de culto, sistema de juego elaborado e historias emocionantes, que alcanzó su cénit con «Final Fantasy X», la última entrega.

→ «FINAL FANTASY X» ARRASÓ EN TODO EL MUNDO. Fue el primer «Final» para PS2, y su estreno no pudo ser más espectacular: escenarios tridimensionales de diseño increíble, personajes modelados con todo tipo de expresiones faciales (a la altura de los de «Metal Gear 2») , unos combates muy intensos... y la historia más épica y emocio-



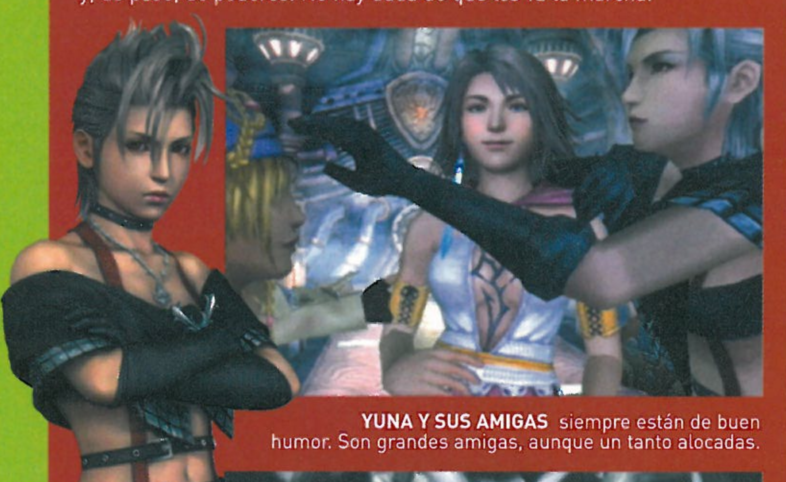


DURANTE LA AVENTURA de estas chicas, se van sucediendo secuencias tan divertidas como emocionantes. ¡Qué me caigo!

¿QUIÉNES SON LAS "YURIPA"?

Unas aventureras y su ropero

Yuna, su prima Rikku y la valiente Paine ("Yu-Ri-Pa") buscan las esferas que desvelen el misterio del juego. Les gusta pasárselo bien, ¡incluso en los combates! Aunque estén en plena pelea, tienen la habilidad para cambiar de vestimenta (por ejemplo, de Pistolera pasan a Hechicera) y, de paso, de poderes. No hay duda de que les va la marcha.



YUNA Y SUS AMIGAS siempre están de buen humor. Son grandes amigas, aunque un tanto alocadas.



PULSANDO L1 podemos escoger nuevas ropas. El cambio no es sólo de apariencia, sino también de habilidades.



PAINE

ESTA CAZARRECOMPENSAS se une a Yuna y Rikku para vivir aventuras y resolver el misterio del juego. Es tan diestra en el manejo de la espada como con las pistolas.

nante de toda la saga. No fue extraño que sus protagonistas se convirtieran en los personajes favoritos de muchos seguidores de la serie, aunque su triste y sorprendente final nos dejó a todos desconcertados. Así que en Squaresoft decidieron saltarse sus propias normas y ofrecer a los fans lo que nunca hubiesen esperado: una continuación directa de un capítulo de la serie. ¡Y aquí está! «Final Fantasy X 2» ha sido un éxito instantáneo. ¿Por qué? Ahora os lo contamos.

→ LAS SORPRESAS EMPIEZAN CON LA SECUENCIA INICIAL. En una soberbia "CGI" vemos a la protagonista de esta entrega, Yuna, que fue un personaje fundamental en «FF X», pero ahora está muy cambiada: más adulta, más sensual... ¡y cantando como una estrella! No tardan en unirse a ella Rikku, que también ha pegado un buen estirón, y Paine, una "chica mala" y nueva en la saga. Tras unas divertidas peleas, escapadas y unas cuantas posturitas en plan "Los Ángeles de Charlie", nos damos cuenta de algo importante: «FF X2» tiene un tono más positivo que su predecesor, con mucho más humor y "buen rollito". Y aunque parezca extraño, esos sentimientos se trasladan a los combates. En la primera pelea seria, notamos que gracias a la opción "Tiempo Activo" (ya no hace falta esperar a que pase el turno del enemigo para atacar) los combates son mucho más accesibles y directos. Además Yuna y sus compañeras hacen gala de una nueva habilidad: ¡pueden cambiar de vestimenta en plena lucha! Recuperando el clásico sistema de "trabajos" de la saga, por medio del cual asignábamos una ocupación a cada personaje, y unos poderes en consonancia, como pueden ser guerrero, hechicero, curador, las "Yuripa", que así se hace llamar este trío, cambian de ropa y de habilidades, para así combatir de forma más equilibrada combinando sus dones. ¡Ahí queda eso! Antes de que tantas novedades nos abrumen, el combate termina y nos trasladamos a la nave Celsius, base de operaciones de las chicas.

→ ENTONCES TOMA FORMA EL ARGUMENTO. A través de las conversaciones de los personajes, nos enteramos de que han pasado dos años desde el final del anterior juego y ahora el planeta Spira vive en paz, dejan- ▸▸







LOS ENEMIGOS FINALES serán así de espectaculares, ¡y muy poderosos! Para vencerlos habrá que combinar las habilidades de las tres chicas.

HABRÁ NOVEDADES SORPRENDENTES, COMO PLATAFORMAS FASES DE DISPAROS O HASTA CAMBIOS DE VESTIMENTA



LOS RIVALES DE LAS YURIPA son unos piratas que, al igual que ellas, buscan las esferas que se encuentran repartidas por toda Spira.

EL CAPÍTULO ANTERIOR

Así fue «Final Fantasy X»

Además de su impresionante calidad técnica y de su irresistible desarrollo, «Final Fantasy X» nos obsequió con un argumento alucinante, en el que se mezcla le épica, la venganza e incluso el amor, y cuyo final es de lo más sorprendente. Éste es su resumen:



Tidus es un alegre y vivaz deportista, que ve su carrera truncada cuando Sinh, una criatura de enorme poder, destruye su mundo natal y le envía a Spira, un lugar situado mil años en el futuro.

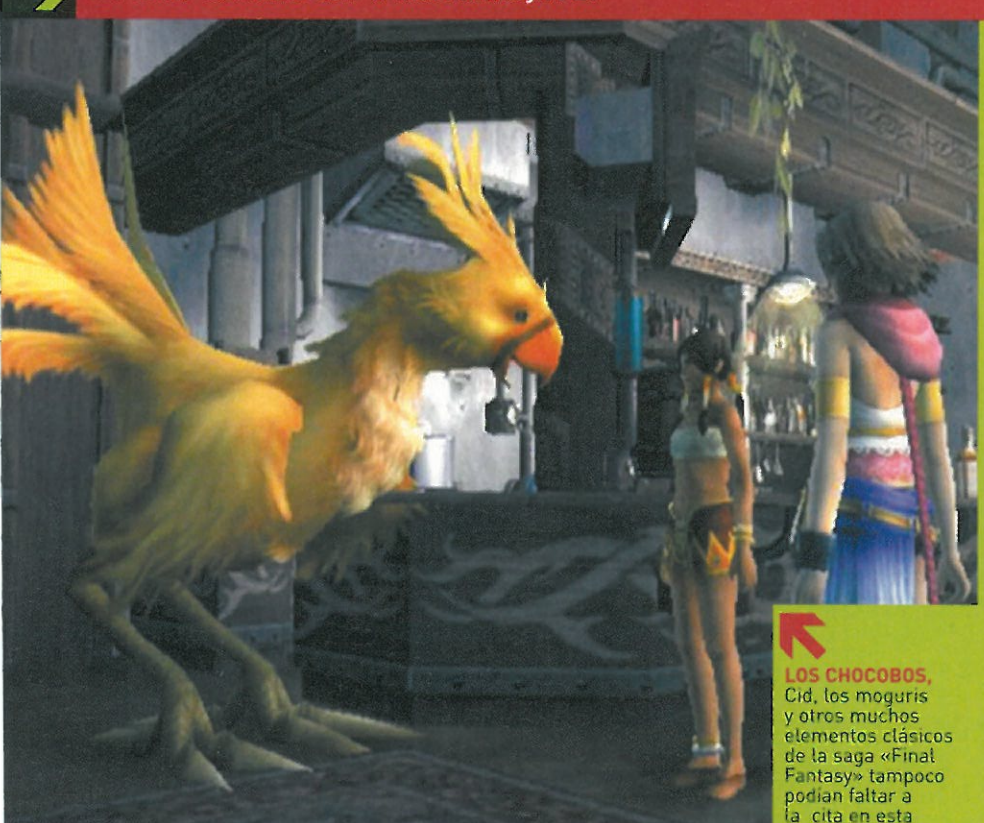
Shin le persigue y también amenaza con destruir a este mundo, pero Tidus no se arredra y se une a un grupo de guerreros. Son su tutor, Auron (que también viene del pasado), la hechicera Lulu, Rikku, una intrépida ladronzuela, y Wakka, deportista como Tidus. Juntos, pelean contra Sinh y sus aliados, además de proteger a una sacerdotisa llamada...



Yuna, una hechicera que pretende sacrificarse para matar a Sinh. Al ser los dos jóvenes y enfrentados a enormes responsabilidades, no tarda en surgir el amor entre Tidus y Yuna.

En la batalla final contra Sinh, en realidad el padre de Tidus, todos los Eones son sacrificados para poder destruirle. Pero junto con él también desaparece la energía que mantenía vivas a todas sus víctimas... entre ellas Tidus.

Para que Yuna y su mundo sobrevivan, Tidus ha de morir. La separación entre ambos no puede ser más dolorosa, al desvanecerse Tidus como un fantasma, o un recuerdo. Pero... ¿quién es ese chico que sale tras los créditos finales?



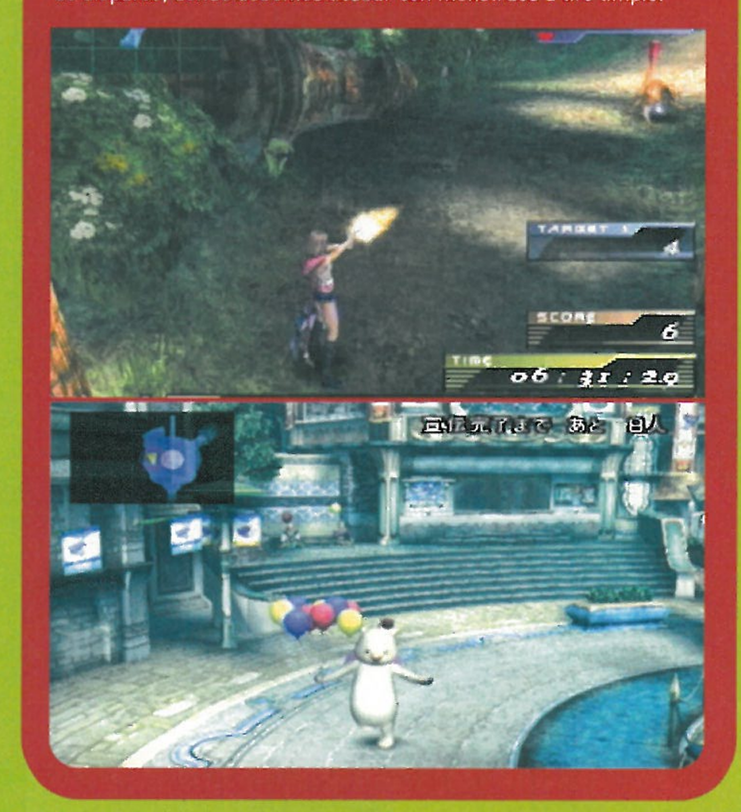
LOS CHOCOBOS, Cid, los moguris y otros muchos elementos clásicos de la saga «Final Fantasy» tampoco podían faltar a la cita en esta nueva entrega.



MERCENARIAS MUY AJETREADAS

¡Estas muchachas no paran!

Las "Yuripa" no sólo tendrán que pelear contra todo tipo de enemigos, sino que también tendrán que superar saltos y plataformas. Sin olvidarnos de los minijuegos, que van desde Yuna repartiendo globos de colores disfrazada de Moguri, hasta fases de disparos, donde debemos acabar con monstruos a tiro limpio.





do atrás el dañino culto de Yevhon y entrando en una nueva revolución industrial. Pero no todo el mundo es feliz, ya que Yuna no puede olvidar a Tidus, su único amor, que ahora le visita en sueños. Y su angustia aumenta tras ver una borrosa grabación en la que alguien aparece pidiendo ayuda desde una celda. Es entonces cuándo Yuna decide comenzar una investigación, y con la ayuda de Rikku y Paine viajan por todo el continente en busca de "esferas", unos objetos mágicos que pueden ayudarles en su búsqueda. Lo malo es que no son los únicos que las quieren, y en más de una ocasión deben enfrentarse al Gang LeBlanc, una banda de "caza-esferas" rival. No suponen una amenaza tan peligrosa como el terrible Sinh que salía en la anterior entrega, pero sus apariciones le dan bastante más emoción al desarrollo.

→LAS MENCIONADAS ESFERAS SON EL "MOTOR" DEL JUEGO, ya que Yuna, Rikku y Paine han de superar misiones en las que deben viajar a diferen-



LOS COMBATES serán en "Tiempo Activo". Esto significa que no habrá que esperar a que pase el turno del rival para atacar. De este modo, las peleas serán más intensas y dinámicas.



WAKKA será uno de los personajes que regresan de «Final Fantasy X», además de Lulu, Kihmari o los Albhed, aunque las protagonistas absolutas serán Yuna y sus amigas.

tes lugares de Spira para buscar cada una de esas esferas, y de esta forma provocan que la historia vaya avanzando. Para que os hagáis una idea, la mecánica sería algo así: las chicas recorren un escenario, charlan con personajes (algunos son viejos conocidos, como Lulu o Wakka), derrotan a sus enemigos y al jefe final, y se hacen con la esfera. Ah, y de paso, se meten en mil líos, porque nuestras chicas son un tanto payasas y provocan situaciones muy divertidas. Pero un momento, ¿hemos dicho estructura por misiones? ¡Eso es nuevo! Como lo es que, desde la nave Albhed, podamos elegir cualquier punto del continente y viajar a él, ¡a nuestro libre albedrío! Algo que nos parece un acierto ya que, aparte de aportar frescura al juego, permite que aquellos que no conozcan la saga puedan "probar" cualquier misión y familiarizarse con el desarrollo y los personajes. Además, en cada zona hay esferas ocultas, armas, accesorios y nuevos "trapitos" para las chicas, que podemos conseguir por medio de minijuegos tan variopintos como la venta de globos, emparejamientos de "bichos" o un peculiar jue- ▸▸

■ LA NUEVA AVENTURA DE YUNA Y RIKKU VA A SER UN JUEGO DESENFADADO, ESPECTACULAR Y CON UN GRAN SENTIDO DEL HUMOR ■

LLEGA LA FIEBRE «FINAL FANTASY X2»

Es un éxito de ventas en Japón

Los números cantan: cerca de dos millones de copias vendidas en Japón. Los fans de la saga hicieron cola durante horas para conseguir una copia del juego, lo que se tradujo en millón y medio de copias vendidas, ¡sólo el primer día! Inmediatamente han aparecido productos relacionados con el juego. Hay figuras de todos los personajes, memory cards con las imágenes de Yuna, Paine y Rikku, discos, llaveros, y lo que es más espectacular: ¡mandos en forma de pistola! Por sólo 3200 yens podemos jugar a «Final Fantasy X2» con unas réplicas de las "Tiny Bees", las armas que usa Yuna durante el juego. ¡Nosotros ya hemos encargado unas!



LA COLA para comprarlo era enorme. ¡Tuvimos que esperar un montón!



▲ DESDE PISTOLAS-MANDO a llaveros, muñecos, tarjetas de memoria, libretas... ¡Cada vez hay más productos!



NOVEDADES DE LA SAGA

Última hora de «Final Fantasy»

La serie "Final" no para, ¡nunca! Aquí tenéis las noticias más recientes sobre próximas entregas.



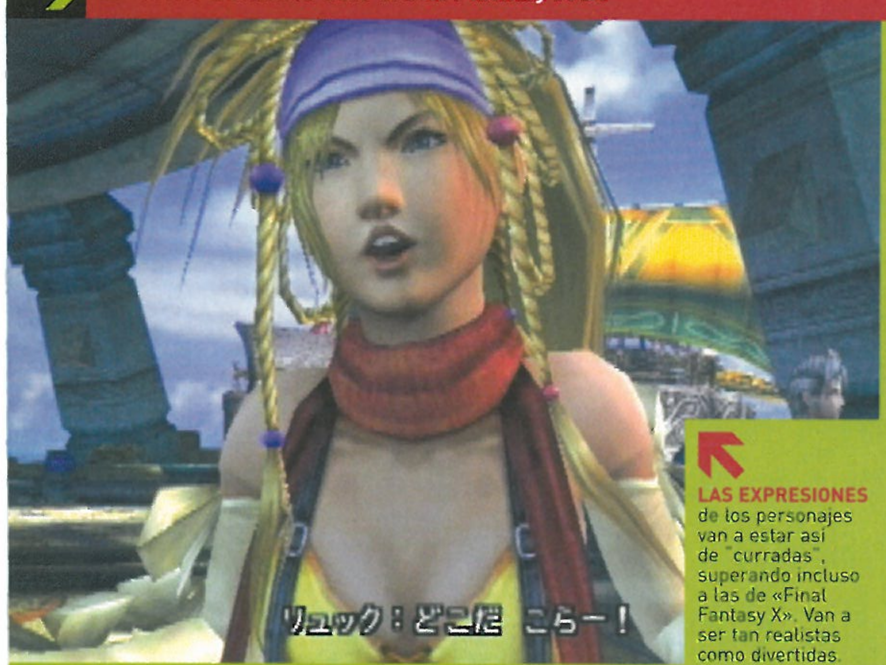
■ **«Final Fantasy XI»,** la primera entrega online de la saga, ya está un paso más cerca de Occidente... o al menos, de Estados Unidos. Ya han comenzado las pruebas para lanzarlo a mediados de octubre. En Europa, no hay nada confirmado. ¡A esperar tocan!

■ **«Final Fantasy Crystal Chronicle»,** la primera entrega de la serie para GameCube, aparecerá en Japón el 18 de julio (¡qué suerte tienen algunos!). A España llegará a finales de año.



■ **Primeros datos sobre «Final Fantasy XII»** Yoshinori Kitase y Yasumi Masuno, productores de Squaresoft, han confirmado «Final Fantasy XII» para PS2. ¡Y ya está casi terminado! Va a ser un juego offline (al igual que «FF X» o «FF X-2»), aunque con elementos estratégicos como «Final Fantasy Tactics», para GBA. Ah, y también han revelado que habrá un «Final Fantasy XIII», pero todavía no se sabe cuándo.





LAS EXPRESIONES de los personajes van a estar así de "curradas", superando incluso a las de «Final Fantasy X». Van a ser tan realistas como divertidas.



go de disparos. Así pues, hasta ahora nos hemos encontrado mucho humor, libertad total dentro de un desarrollo muy variado y... un apartado técnico sensacional, que supera incluso al de su predecesor. Pues sí, porque si bien los escenarios, los personajes secundarios y la mayoría de los monstruos son los mismos que en «Final Fantasy X», hemos apreciado que las animaciones de los protagonistas son más fluidas, más elaboradas, y sus expresiones faciales son aún mejores, de una variedad y naturalidad que quitan el hipo.

NUESTRA PRIMERA IMPRESIÓN NO HA PODIDO SER MEJOR. Con unos gráficos excepcionales y un sistema de juego accesible y divertido, «FF X-2» se muestra como una excelente continuación de la anterior entrega, y a la vez un juego ideal para los que quieran iniciarse en la saga gracias a la libertad que ofrece su desarrollo. Al mismo tiempo, los fans vamos a disfrutar con un juego que recupera a personajes a los que todos adoramos, y que propone un enfoque más optimista que el que desprendía la décima entrega. Y, por supuesto, vamos a alucinar con las sorpresas argumentales que nos tienen preparadas y que desvelarán los cabos que quedaron sueltos en «FF X». ¿Queréis saberlas? Pues nada, a esperar con ansia los meses que quedan para que «Final Fantasy X2» aparezca en España. HC

VALORACIÓN PRELIMINAR

Una comparación de «Final Fantasy X2» con las mejores entregas de la saga.

Con el fin de que os hagáis una idea de lo que ofrece esta nueva entrega de la saga, vamos a comparar «Final Fantasy X2» con los que, en nuestra opinión, han sido los mejores capítulos de «Final Fantasy», basándonos en aspectos específicos en los que ha destacado cada entrega.



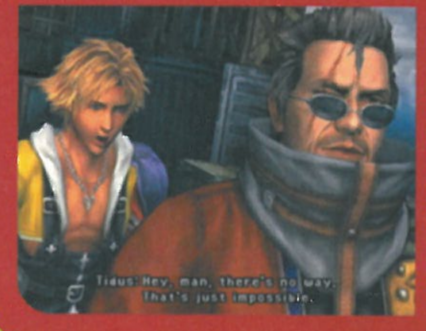
MÁS INTENSO QUE «FINAL FANTASY VII». Las aventuras de Cloud, Tifa y Aeris en PSOne, eran una sucesión de combates espectaculares y sorpresas continuas, que mantenían al jugador pegado al "pad". «Final Fantasy X2» puede superarlo, ¡y de lejos!, gracias a su trepidante argumento y sus espectaculares batallas.



MÁS EMOCIONANTE QUE «FINAL FANTASY VIII». La doble identidad de Squall y su romance con Rinoa (protagonistas de «FFVIII») mantuvieron en vilo a todos los jugadores. Pero esa historia poco va a hacer contra las sorpresas que nos deparará esta nueva entrega, retomando una historia que dejó en ascuas a muchísimos fans.

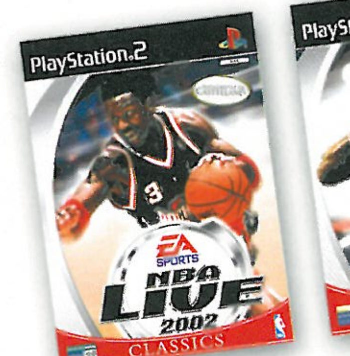


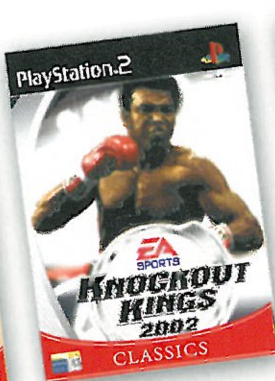
TAN "CACHONDO" COMO «FINAL FANTASY IX». «FF IX» se alejó de la línea seria de las dos anteriores entregas, y apostó por un estilo más desenfadado, con personajes traviesos y divertidos. En «FF X2» no va a faltar el sentido del humor, gracias a un trío de protagonistas que, como buenas adolescentes, se meten en más de un follón.



MÁS ESPECTACULAR QUE «FINAL FANTASY X». Escenarios alucinantes, enemigos sobrecogedores personajes de expresiones casi humanas... «Final Fantasy X» supuso una revolución técnica. Por increíble que parezca, su continuación puede llegar a superarlo en todos los aspectos, tanto técnicos como de diversión.







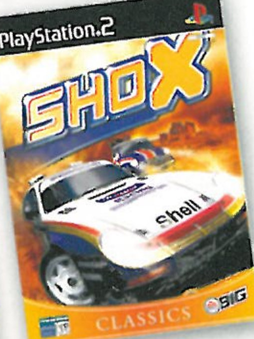




¡Una nueva referencia en videojuegos ha llegado a tu Playstation 2!

Grandes títulos ahora a tu alcance a un precio único.

¡Jugarás Más!





PlayStation 2 — Football Mania — CLASSICS

PlayStation 2 — The Simpsons Road Rage — CLASSICS

PlayStation 2 — Sled Storm — CLASSICS



PlayStation 2

CLASSICS





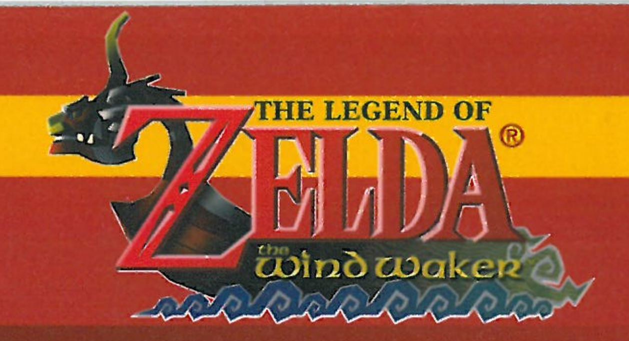


www.eaclassics.com

Disponible en



CONCURSO



SORTEAMOS:

1 Sensacional lote de The Legend of Zelda: The Wind Waker que incluye todos estos regalos:

Un pak que contiene una **GameCube platino firmada por Miyamoto**, un mando platino y el juego The Legend of Zelda: The Wind Waker Ediciòn Especial

Una lámina del juego **firmada por Miyamoto**

Y el **cable** para conectar la GBA SP y la GCN

Una **Game Boy Advance** SP Platino

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc140zelda**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de mayo de 2003.

Y además sorteamos...

10 Juegos The Legend of Zelda: The Wind Waker Edición especial



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!







GAMING 24:7

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«ENTER THE MATRIX» Hemos tenido que pasarnos el día con las gafas de sol y la chupa de cuero puestos, para así meternos a tope en la aventura más esperada de las consolas. Aquí os ofrecemos nuestra primera impresión.

PÁGINA 62

SPLINTER CELL

El agente secreto de moda nos ha enseñado sus nuevos métodos para derrotar a los terroristas en GameCube y en GBA (pág. 64). ¿Os apetece acompañarnos escondidos entre las sombras?



«SILENT HILL 3» Si creéis que ya lo habéis visto todo en vuestra PS2, será mejor que paséis unas páginas y nos acompañéis en este terrorífico viaje.

PÁGINA 60

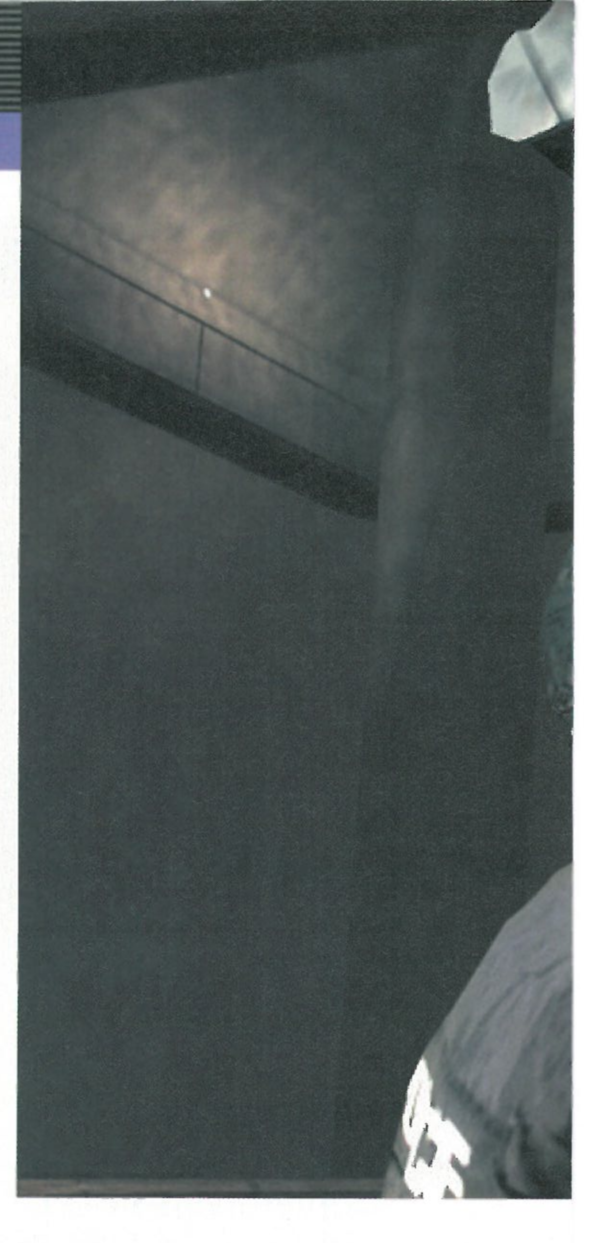
«SOCOM» Nos hemos alistado en este grupo de élite para contaros lo que nos espera en el primer juego online de PS2.

EN ESTE NÚMERO...

Los juegos más esperados del año ya están a punto de llegar, y en nuestro preestreno ya os descubrimos las claves que los van a convertir en superéxitos.



LAS FASES DE ACCIÓN serán las más importantes dentro de este juego, pero también participaremos en otras de conducción e incluso manejaremos un ordenador. El espíritu de las películas quedará perfectamente reflejado.



LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES serán los mismos que en la peli, aunque no vamos a controlar a Neo.

2 EL TIEMPO BALA le dará a los combates un ritmo mucho más espectacular, como la peli.

3 LA VARIEDAD de los niveles, que alternarán fases de combate con otras de velocidad y naves.



- Mayo
- Infogrames
- Aventura de Acción

ENTER THE MATRIX

Por mucho que nos pongamos la chupa de cuero y las gafas de sol, no conseguimos movernos a cámara lenta con tanto estilo como estos tíos. ¡Operador, carga un programa de "tiempo bala"!

MATRIX ES UN PROGRAMA DE ORDENADOR que reproduce una realidad alternativa (lo que nosotros entendemos como el mundo real) mientras los seres humanos son esclavizados por un ejército de máquinas. Por suerte, aún quedan unos cuantos hombres libres que luchan por salvar nuestro pellejo, como descubrimos en la primera peli. Su secuela, "Matrix Reloaded", está a punto de estrenarse, y justo a la vez podremos disfrutar de este juego, en el que encarnaremos a tres de esos guerreros: Niobe, Ghost y Sparks. Sin embargo, «Enter the Matrix» no seguirá el argumento de las películas, aunque según los hermanos Wachowsky, sus creadores, las completará y será un complemento imprescindible para poder entender toda la historia.

Para que el juego se ajuste a lo que veremos en el cine, combinará tres desarrollos diferentes: habrá partes de aventura, niveles de conducción y pequeñas fases frente a la pantalla de un ordenador, en las que nuestro objetivo consistirá en "hackear" los ordenadores que manejan Matrix.

LOS NIVELES DE ACCIÓN SERÁN EL EJE CENTRAL donde se desarrollará el verdadero argumento. En ellos, nuestra labor será resolver unos cuantos puzzles mientras repartimos leña entre los agentes de Matrix, ya sea usando las artes marciales o



¡OJO AL DATO!

Los creadores de la peli...
EL GUIÓN ES OBRA DE LOS WACHOWSKY
Se han preocupado tanto para que el juego encaje con todo el universo "Matrix", que han redactado un guión de más de 300 páginas para que no quede ningún cabo suelto. ¡Qué flipe!

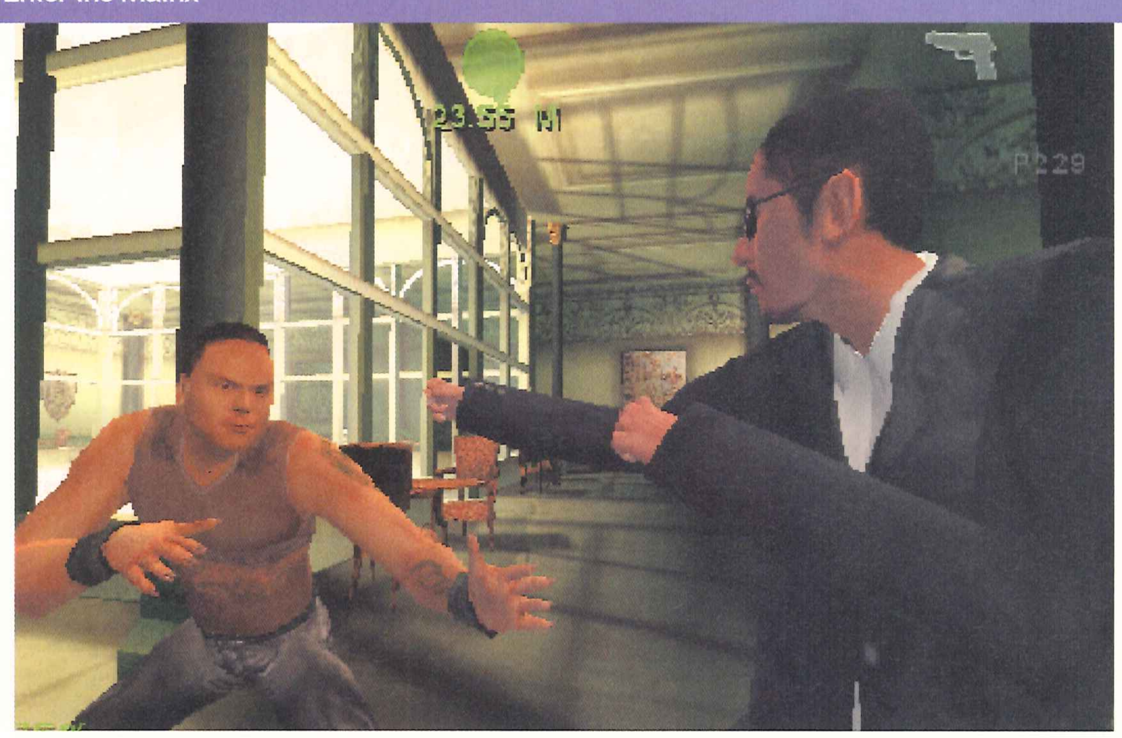
En todo el mundo...
EL DÍA 15 DE MAYO SE ESTRENA EN LOS CINES
"Matrix Reloaded" será la segunda parte, mientras que "Matrix Revolutions", la tercera, llegará el próximo noviembre.

EL JUEGO COMPLETARÁ EL GUIÓN DE LAS PELIS, Y CONSERVARÁ LA ESTÉTICA DEL "UNIVERSO MATRIX"

NIOBE

ESTA EXPERTA EN ARTES MARCIALES también tendrá que demostrarnos su habilidad al volante de un potente deportivo en los niveles de conducción.

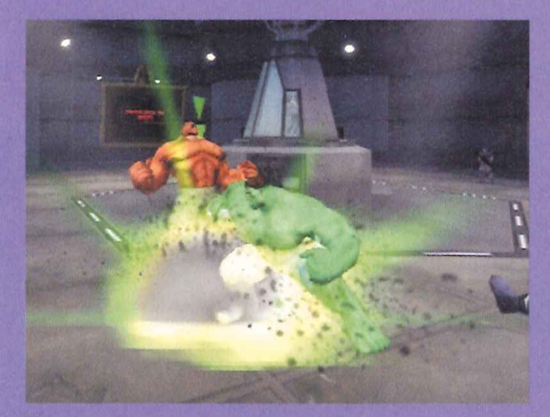
LOS COMBATES CUERPO A CUERPO nos permitirán lanzar a unos enemigos contra otros, desarmarlos con una llave o darles una paliza a cámara lenta mientras nos subimos porla pared o damos volteretas.



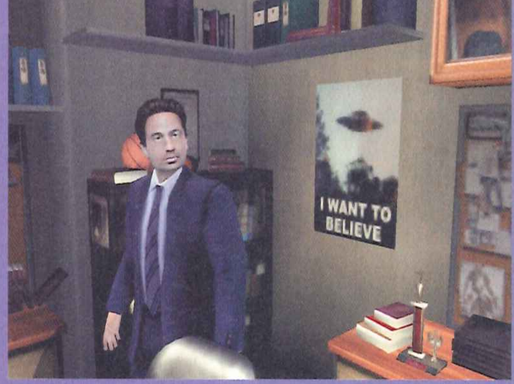


EL CINE QUE VEREMOS EN LAS CONSOLAS

«Enter the Matrix» no será la única licencia que saltará durante los próximos meses del cine a nuestra consola. A partir de septiembre comenzarán a llegar las versiones jugables de "Daredevil", "El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey" o "C.S.I." , pero éstos que aquí os mostramos serán las primeras en aparecer:



HULK, o mejor dicho, La Masa, desatará su furia en un nuevo "beat´em up" para todas las consolas. Estará en la calle a la vez que la película, a principios de verano.



EXPEDIENTE X será un juego de misterio para PS2 y Xbox protagonizado por los agentes Mulder y Scully, que investigan los casos paranormales dentro del F.B.I.



TIGRE Y DRAGÓN nos devolverá la emoción de los juegos de artes marciales en PS2. Su protagonista será Li Mu Bai, el paladín interpretado en la peli por Chow Yun Fat.



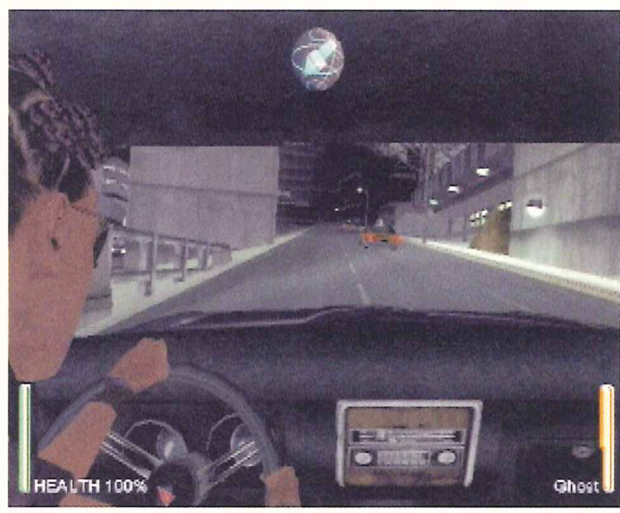
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC aparecerá sólo en Xbox, y será un juego de rol que se desarrolla unos años antes de la primera peli de "La Guerra de las Galaxias".



bien demostrando nuestro dominio de las armas de fuego, como hacía Neo al final de la primera peli. Además, cuando las pasemos "canutas" también podremos usar el famoso tiempo bala. En ese momento todo se moverá a cámara lenta, mientras nos ponemos a dar volteretas contra la pared, disparamos y desarmamos a los guardias enemigos. Pero que sepáis que este



■ A PESAR DE QUE NO PODREMOS MANEJAR A NEO, GHOST Y NIOBE NOS VAN A "REGALAR" ESPECTACULARES ESCENAS DE ACCIÓN ■

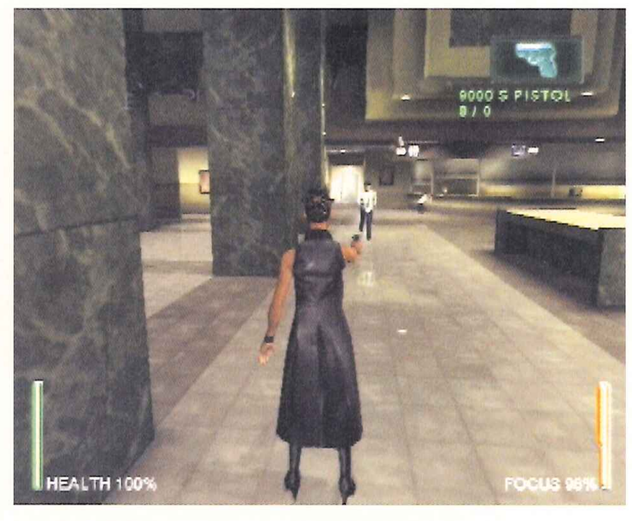


LAS FASES DE CONDUCCIÓN tendrán dos desarrollos diferentes según el personaje: Niobe conduce y Ghost dispara por la ventanilla.





MONTADOS EN LA NAVE LOGOS, recorreremos estos túneles con una vista en primera persona. Los centinelas mecánicos nos esperan...



LOS ESCENARIOS nos mostrarán el mismo aspecto que los de las películas ¡Éste es el que Neo atravesaba al final de "Matrix"!

efecto no va a ser infinito, sino que se activará según lo llena que esté una barra que medirá nuestro nivel de concentración.

➔DESPUÉS DE LOS TIROS VENDRÁN LAS CARRERAS por una ciudad llena de tráfico. Dependiendo del personaje que escojamos, disfrutaremos de un desarrollo diferente: Niobe será la encargada de manejar el volante, mientras que Ghost irá disparando a los coches enemigos. ¡Y eso no es todo! También podremos pilotar el Logos, una nave como la que utilizaba Neo en la película original. Entonces pasaremos a una vista en primera persona, y nos moveremos a toda velocidad por los túneles mientras eliminamos a los centinelas mecánicos, los bichos con forma de calamar. ¿Os suenan?

Para remate, también habrá un modo multijugador donde podremos practicar nuestros movimientos de combate cuerpo a cuerpo contra un amiguete.

Como podéis comprobar en las pantallas, la estética de la peli estará presente a lo largo de todo el juego. Y no sólo por el desarrollo de los niveles, sino porque escenarios y personajes estarán realizados con el máximo cuidado para respetar el estilo de "Matrix Reloaded". Ya lo sabéis: el universo "Matrix" se colará dentro de un mes en vuestra consola. ¿Tomaréis la píldora roja?

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque a nosotros nos hubiera gustado que apareciese Neo, «Enter the Matrix» parece recoger la esencia de las pelis, y encima será muy variado.



EL PUEBLO DE SILENT HILL estará lleno de detalles morbosos, como las paredes manchadas de sangre, pero Heather no tendrá más remedio que investigarlo todo si quiere descubrir el secreto escondido tras su pasado.



LAS CLAVES

1 **LA AMBIENTACIÓN** nos va a poner los pelos de punta. Sus toques de "decoración" gore se salen.

2 **LOS PUZZLES,** que alternarán los clásicos interruptores con otros mucho más complicados.

3 **LOS GRÁFICOS** serán flipantes, sobre todo en lo que se refiere a las expresiones faciales.



Mayo
Konami
Aventura de terror

SILENT HILL 3

No sabemos qué es lo que tendrá este pueblo abandonado, pero el caso es que todos los que lo visitan acaban desapareciendo. ¿No os parece terrible? ¡Pues los próximos en ir seréis vosotros!

EL TERROR PSICOLÓGICO DE «SILENT HILL» nos va a hacer temblar por tercera vez frente a nuestra consola. Esta vez tendremos que acompañara a Heather, una chica que despierta en medio de un centro comercial sin motivo aparente, para revivir los misteriosos sucesos que tuvieron lugar hace 17 años, durante el primer capítulo de la saga. Y justo igual que sucedía en el primer «Silent Hill», nos espera un desarrollo típico de las aventuras de terror, es decir, que tendremos que ir investigando, linterna en mano, los edificios más misteriosos de la ciudad mientras nos vemos las caras con unos monstruos aterradores.

→PERO LO QUE MÁS MIEDO NOS HARÁ PASAR no serán los espeluznantes "bichos", sino los escenarios decrépitos y los detalles morbosos (las dichosas sillas de ruedas y las paredes manchadas de sangre) que salpicarán la historia. Y eso no es todo, porque el argumento se irá complicando y nos mezclará con otros habitantes del pueblo en un terrorífico ritual del que seguro que no puede salir nada bueno. ¿Os atrevéis a seguir leyendo?

Habrá un segundo escenario además del pueblo abandonado de Silent Hill, que también reflejará este ambiente enfermizo.





EL TERROR PSICOLÓGICO SERÁ LA CLAVE DE ESTE TERCER CAPÍTULO DE LA SAGA «SILENT HILL»

¡OJO AL DATO!

Seremos los primeros...
SALDRÁ EN EUROPA ANTES QUE EN JAPÓN
Así en Konami podrán conocer la respuesta del público occidental antes de realizar un lanzamiento a gran escala en el país del Sol naciente. Ojalá los demás tomen buen ejemplo.

También en PS2...
ACABA DE APARECER «SH 2 DIRECTOR´S CUT»
Se trata del mismo juego que apareció hace año y medio, pero mejorado gracias a un nivel extra en el que controlamos a María, un segundo personaje.



SH2 DIRECTOR´S CUT

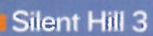
HEATHER

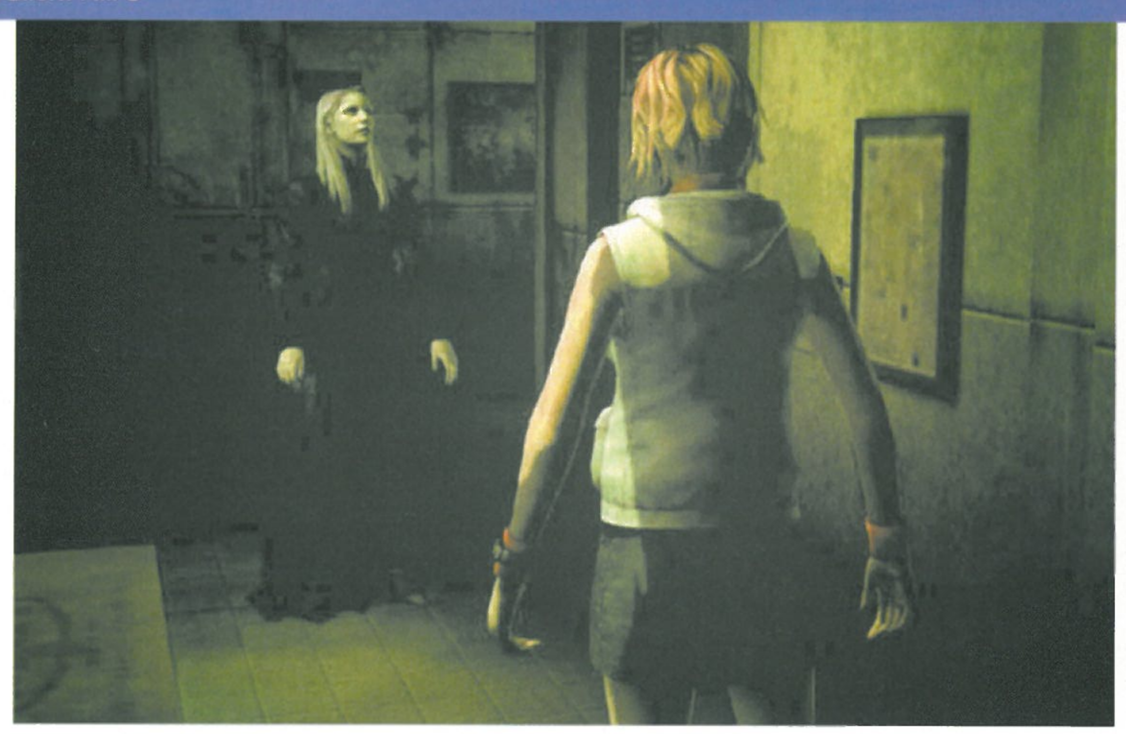
LA PROTAGONISTA DEL JUEGO va a despertar en un centro comercial sin saber qué le ha pasado, pero pronto descubrirá los misterios de Silent Hill.





LOS MONSTRUOS que habitarán en Silent Hill tendrán un aspecto terrorífico, pero eso no impedirá que nos podamos librar de ellos si sabemos utilizar nuestras armas. A medida que avancemos en el juego iremos consiguiendo varias nuevas.





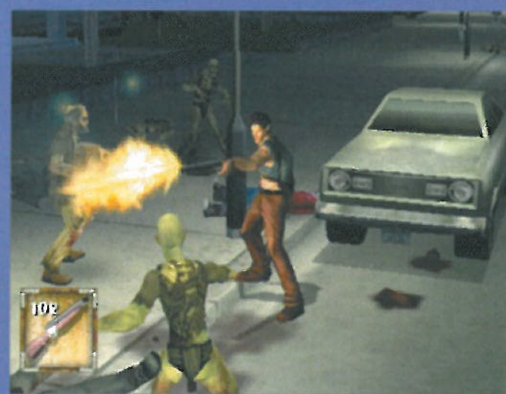


A PS2 LE ESPERA UN AÑO DE MIEDO

Las aventuras de terror han vuelto ha ponerse de moda, así que las principales compañías han aprovechado para resucitar sus sagas más emblemáticas y brindarnos un año de auténtica pesadilla. Aquí os ofrecemos una muestra de lo que nos irá llegando a medida que avance la temporada, pero aún quedan muchos más:



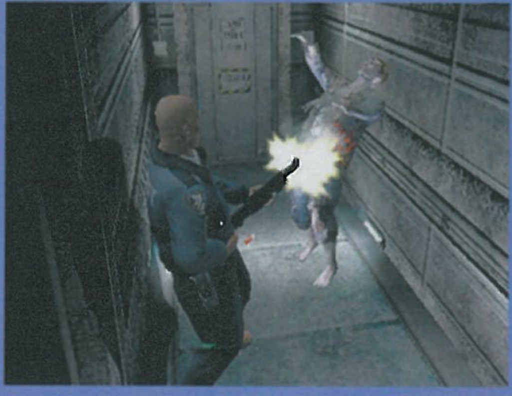
CLOCK TOWER 3 Capcom ha logrado la licencia de este "survival horror" de PSone. Cuando llegue, en junio, nos tendremos que enfrentar a diferentes asesinos en serie.



EVIL DEAD 2 Los monstruos de las pelis de "Posesión Infernal" harán de las suyas este verano en PS2... salvo que Ash, el protagonista, les envíe de vuelta a la tumba.



GALERIANS ASH Este juego de Square nos trasladará al futuro, donde usaremos nuestros poderes mentales para acabar con los monstruos. Esperamos tenerlo en verano.



RESIDENT EVIL ONLINE Por primera vez en esta saga, podremos aniquilar a los muertos vivientes en compañía, ¡y a través de Internet! ¿Lo veremos a finales de año?



Se trata de una ciudad más moderna, en la que podremos visitar escenarios más variados, como el centro comercial, una antigua estación de metro o las alcantarillas, aunque eso también significará enfrentarnos con nuevos tipos de enemigos. Por suerte, el sistema de combate lo mismo nos permitirá darles su merecido a tiros... ¡que a golpes con una tubería de plomo!



LOS EFECTOS DE LUZ Y LAS EXPRESIONES FACIALES DE HEATHER ESTARÁN A LA CABEZA DE UN CUIDADÍSIMO APARTADO VISUAL



LOS EFECTOS DE LUZ alcanzarán un nivel sobresaliente, y además también tendrán su importancia a la hora de buscar objetos ocultos.





GRACIAS A LOS VÍDEOS realizados con el mismo motor del juego nos enteramos del aterrador argumento que nos ha llevado a Silent Hill.



LOS ESCENARIOS serán totalmente nuevos, aunque recrearán zonas que ya visitamos en el primer capítulo, como la feria o el hospital.

Pero no os vayáis a pensar que todo lo que nos espera es darle al gatillo como posesos. Al contrario, lo más importante serán los puzzles, que tienen pinta de ser los más elaborados de toda la saga, ¡y eso ya es decir mucho! Además de los típicos interruptores, también nos enfrentaremos a unos cuantos desafíos de matemáticas, e incluso de química, no aptos para zoquetes. Lo que sí es seguro es que estarán perfectamente repartidos por los escenarios para que el ritmo de la aventura no decaiga nunca.

➔LA AMBIENTACIÓN CORTARÁ EL ALIENTO. Si ya estáis temblando de miedo por lo que os hemos dicho, esperad a ver la puesta en escena. Los personajes estarán llenos de detalles, con expresiones faciales logradísimas (atención a la cara de asco que pondrá Heather cuando encuentre un "fiambre"). Pero ahí no acabará la cosa, porque los efectos de luz, un detalle crucial si tenemos en cuenta que la mayor parte del juego la vamos a pasar a oscuras, prometen dejarnos alucinados. Y aún veremos un montón de sorpresas más, como las paredes sangrantes o los enemigos que cambiarán de forma en nuestras narices. En definitiva, que este año lo más terrorífico del mes de mayo no serán los exámenes finales, sino el lanzamiento de «Silent Hill 3». HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

En«Silent Hill 3» puede ser una aventura revolucionaria, tanto a nivel técnico como por su gran ambientación. Sin embargo, habrá que vigilar su duración.



LOS 21 COCHES serán muy espectaculares, aunque ficticios. Con ellos tendremos que hacer todo tipo de locuras en la carretera para llenar nuestro turbo y así ganar en las carreras.



LA HABILIDAD necesaria para esquivar el tráfico real de los 32 circuitos va a ser altísima. ¡Quitad del medio! Si es que le dan el carnet a cualquiera...



LOS "PIÑAZOS" saldrán repetidos mediante unas cámaras la mar de espectaculares.



LOS MODOS de juego serán variados, pero el control arcade se mantendrá en todos ellos.



LAS CLAVES

1 LA VELOCIDAD, que hará que se nos pongan los pelos de punta en cada adelantamiento o derrape.

2 LOS ACCIDENTES, que por la extremada velocidad del juego resultarán tan frecuentes como espectaculares.



Mayo **Acclaim** **Velocidad**

BURNOUT 2

Seguid así, que como vuestra compañía de seguros se entere de lo que hacéis con el coche, os van a poner la póliza por las nubes.

EL JUEGO DE VELOCIDAD MÁS ARRIESGADO y salvaje jamás visto llegará a Xbox y GameCube con unos 6 meses de retraso con respecto a la versión de PlayStation 2, como ya sucedió en su momento con la primera entrega, pero va a mantener intactos su estilo arcade y su vertiginosa jugabilidad, marcada por los choques más... impactantes.

Tras rezar lo que sepamos, podremos pilotar hasta 21 vehículos ficticios de todo tipo, y apuntarnos a unas carreras con tráfico real a través de 32 circuitos urbanos, en los que nuestras maniobras más arriesgadas se premiarán llenando una barra de turbo que multiplicará nuestra ya de por sí extrema velocidad.

ADEMÁS DE LAS CARRERAS DEL MODO ARCADE, habrá tres modos de juego especiales: el modo Crash (para provocar accidentes adrede), la Escuela de Conducción (¡para aprender a hacer el loco!) y el emocionante modo Persecución, en el que deberemos pararle los pies (y las ruedas) a un loco del volante subidos en un coche de policía.

La espectacularidad gráfica, la cañera banda sonora y una tremenda sensación de velocidad serán la guinda de este apetitoso y, sobre todo, veloz pastel. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Lo mejor serán los escenarios y la iluminación, además de su gran sensación de velocidad, pero parece que no va a haber novedades respecto a PS2.



Todos los recursos a tu disposición.

Cañón


Rayo


Rayo de Ondas


Rayo de Hielo


Rayo de Plasma

Traje Climático



Sistema de visores


Visor de Combate



Visor de Escaneo

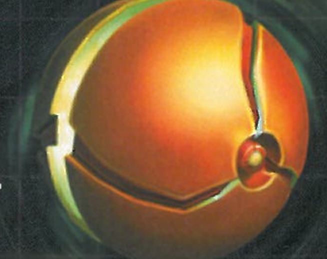

Visor de Infrarrojos


Visor Rayos-x

Lanzamisiles



Morfosfera



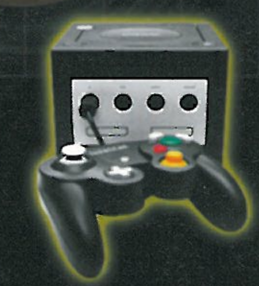
Empléalos con inteligencia.





"Es un juego brillante, por el que merece la pena comprarse una Nintendo GameCube".
Puntuación 97 (Hobby Consolas)

CONTENIDO DEL PACK:
- Consola Nintendo GameCube negra
- Mando de Nintendo GameCube
- Juego Metroid Prime
- Placa decorativa para la consola



Life's a game
www.nintendo.es



ESTE GUERRERO NINJA se enfrentará a cientos de enemigos usando su katana, los shuriken y su gran agilidad. Si la cosa se pone fea, también podrá recurrir a la magia.



LAS CLAVES



1 EL PROTAGONISTA será Hotsuma, un ninja que oculta su cara con una bufanda roja. A medida que avancemos en el juego le iremos conociendo mejor.



2 LAS HABILIDADES de Hotsuma van a ser enormes: podrá correr por las paredes, lanzar magias y estrellas ninja...



3 LOS COMBATES serán el punto fuerte del nuevo «Shinobi», ya sean con armas o en el típico cuerpo a cuerpo.



- Mayo
- Sega
- Acción

SHINOBI

La mayoría de Ninjas usan el sigilo para atacar al rival, pero éste es tan bestia, que se va a subir por las paredes para darles caña.

RESUCITAR A LOS CLÁSICOS ESTÁ DE MODA. Lo vimos hace unos meses con «Mortal Kombat Deadly Alliance», y el genial «Metroid Prime» (GC) nos ha vuelto a confirmar que reeditar viejas glorias y adaptarlas a los tiempos que corren es, casi siempre, sinónimo de éxito.

En esta ocasión es Sega quien está trabajando en la puesta al día de «Shinobi», todo un clásico de la compañía. Su primera entrega salió en 1987, y en ella conocimos a un ninja que recorría escenarios en 2D enseñándole a cientos de enemigos lo afilada que estaba su katana. Esta mecánica permanecerá invariable en su reaparición en PS2, así que de nuevo tendremos que avanzar por escenarios laberínticos repletos de enemigos, aunque esta vez todo estará realizado en unas espectaculares 3D que multiplicarán las posibilidades. Podremos, por ejemplo, correr por las paredes de los escenarios en plan "Matrix", encadenar todo tipo de combos, lanzar las típicas estrellas ninja o hacer vistosas magias especialmente útiles para vencer a los peligrosos jefes finales.

TAMBIÉN VAMOS A ENCONTRAR PLATAFORMAS, y tendremos que ser bastante habilidosos para acceder a ciertas zonas de los escenarios. Todo esto desembocará en un ritmo de juego frenético, en el que la acción va a ser siempre una nota constante.

En lo que se refiere al apartado técnico, los efectos de luz en tiempo real serán de lo más vistoso, y el motor gráfico tendrá mucha consistencia, consiguiendo que todo se mueva a una velocidad de vértigo (sobre todo si lo jugamos a 60 Hz), algo que se ajustará como un guante al estilo tan directo de este "beat´em up". Ya sabéis: si os mola este ninja, hacedle un hueco en vuestra agenda el mes que viene. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que la adaptación a las 3 dimensiones no restará nada de encanto a este nueva entrega de «Shinobi». La acción va a ser su punto fuerte, aunque... ¿no resultará un poco repetitivo?





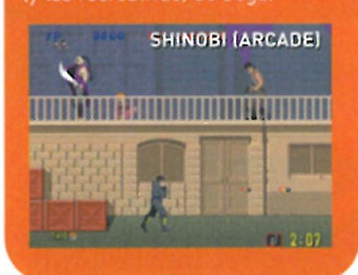
PODREMOS FIJAR A LOS ENEMIGOS, lo que nos servirá para girar en torno suyo y atacar por sorpresa, o también para lanzar proyectiles a aquellos que vuelen.

LA VUELTA A LA ACCIÓN DE ESTE NINJA NOS VA A TRAER COMBATES SIN DESCANSO CON UN RITMO DE JUEGO FRENÉTICO

¡OJO AL DATO!

Dos ninjas rivales...
TENDRÁ QUE COMPETIR CON «NINJA GAIDEN»
Casualmente, justo a la vez que Sega anunciaba el lanzamiento de un nuevo «Shinobi» para PS2, Tecmo se desmarcaba con un remake de «Ninja Gaiden» para Xbox. Las dos series tienen un enorme parecido: un ninja como protagonista, un desarrollo que se centra en la acción, un planteamiento "gore"... ¿quién será el vencedor en este duelo?

Un juego con solera...
«SHINOBI» ES TODO UN CLÁSICO DE LA ACCIÓN
Los más viejos del lugar seguro que recuerdan alguna de las entregas de «Shinobi», y es que desde 1987, año en salió al mercado la primera parte, son nada menos que 9 los capítulos que han pasado por las consolas (y las recreativas) de Sega.


SHINOBI (ARCADE)







LOS ENEMIGOS FINALES serán duros de pelar. Aquí tendremos que destruir un helicóptero... ¡a espadazos!



LA SANGRE manará a borbotones cuando alguien reciba un golpe, así que el juego será para adultos.



SUBIR POR LAS PAREDES será una útil habilidad que nos servirá para salvar obstáculos o esquivar golpes.



LOS NAVY SEALS lucharán bajo nuestro mando contra unos terroristas que están actuando en todo el mundo. ¡Y también podemos reclutar más tropas en Internet!





LAS CLAVES

1 LAS BATALLAS ONLINE con hasta 16 jugadores conectados a través de Internet pondrán a prueba nuestra habilidad para los combates en equipo.



2 EL SIGILO también va a ser una parte importante de nuestra misión. Así evitaremos que detonen las bombas o que hagan daño a los rehenes.



3 LAS MISIONES serán muy reales, y habrá que estudiar el terreno y equipar a los soldados..



- Mayo
- Sony
- Acción online

SOCOM

Las balas silban por todas partes, los terroristas han tomado rehenes ¡y encima mi comando se dedica a charlar por Internet!

LOS NAVY SEALS SON UN CUERPO DE ÉLITE de la marina estadounidense. Entre sus misiones habituales se encuentran el reconocimiento del terreno, el rescate de prisioneros y, cómo no, las misiones antiterroristas. ¿Tenéis las agallas suficientes para acompañarles en 12 misiones por todo el mundo? Pues será mejor que os preparéis, porque éste será nuestro cometido en «SOCOM», un juego de acción en tercera persona en el que tendremos que demostrar nuestras habilidades para dirigir un equipo de aguerridos soldados.

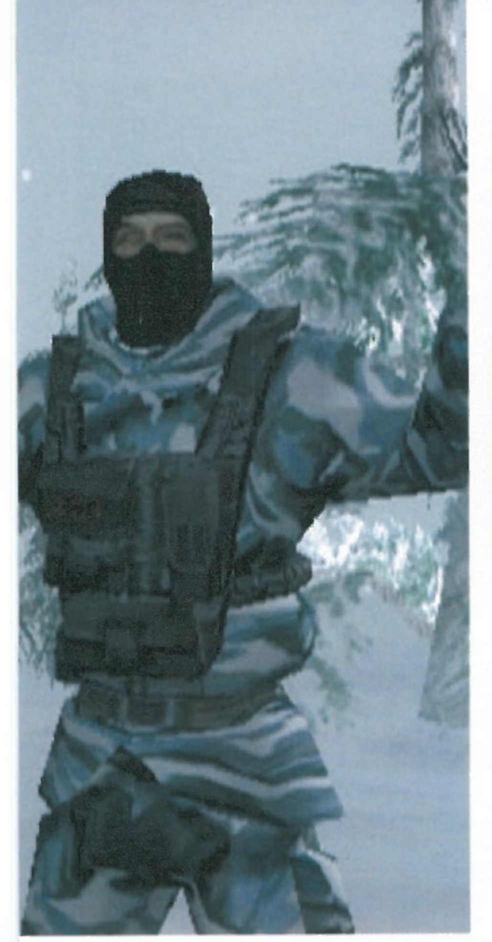
Antes de meternos de lleno en una misión, deberemos estudiar los mapas, escoger las mejores armas y preparar el resto del equipo, pero lo mejor vendrá cuando tengamos que coordinar los ataques sobre el terreno. Para ello contaremos con unos auriculares con micrófono, y gracias a un sistema de reconocimiento de voz podremos dar órdenes al resto de la tropa mientras nos liamos a tiro limpio con todas las fuerzas enemigas.

PERO LO MEJOR SERÁ JUGAR PARTIDAS ONLINE, en las que hasta 16 jugadores se podrán repartir entre los dos bandos, marines y terroristas, para librar batallas campales a través de Internet. Tendremos modos "deathmatch", "capturar la bandera", etc., y la estrategia (utilizar la infiltración o disparar "a saco") dependerá de nuestras conversaciones a través del micrófono, como en si estuviéramos en el ejército de verdad.

Además, según el valor que demostremos en combate iremos ganando puntos (y medallas) para subir de rango en la clasificación online. Eso sí, «SOCOM» se lanzará un mes antes de que Sony ponga en marcha el juego online (en junio), así que estas batallas tendrán que ser "offline" durante una temporadita. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Gracias a su realismo y al uso del micrófono, las partidas online nos llevarán al campo de batalla, pero sin bajas. Ojalá todas las guerras fueran así...





LOS ENFRENTAMIENTOS se reducirán a pequeños tiroteos en los que lo más importante será tener buena puntería y no montar demasiado escándalo.

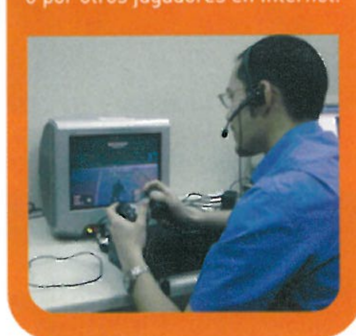
■ HABRÁ QUE RESOLVER SITUACIONES DE COMBATE EXTREMAS COLABORANDO CON OTROS SOLDADOS A TRAVÉS DE INTERNET ■



¡OJO AL DATO!

A través de Internet...
LLEGA UNA AVALANCHA DE JUEGOS ONLINE A PS2
Los próximos títulos online que empezarán a llegar a la consola de Sony a partir del mes de junio serán «Twisted Metal Online», «Hardware», «Destruction Derby Online». En los meses siguientes a todos éstos se les unirán «Esto es Fútbol 2004», «Resident Evil» «Syphon Filter Online» y otros.

Equipados para combatir...
EL JUEGO VENDRÁ CON UNOS AURICULARES
«SOCOM» también va a incluir unos auriculares con micrófono incorporado para comunicarnos con los demás miembros de nuestro comando (debajo), ya estén controlados por la máquina o por otros jugadores en Internet.









EL APARTADO TÉCNICO mostrará detalles de un gran nivel, como los efectos de luz o las animaciones.



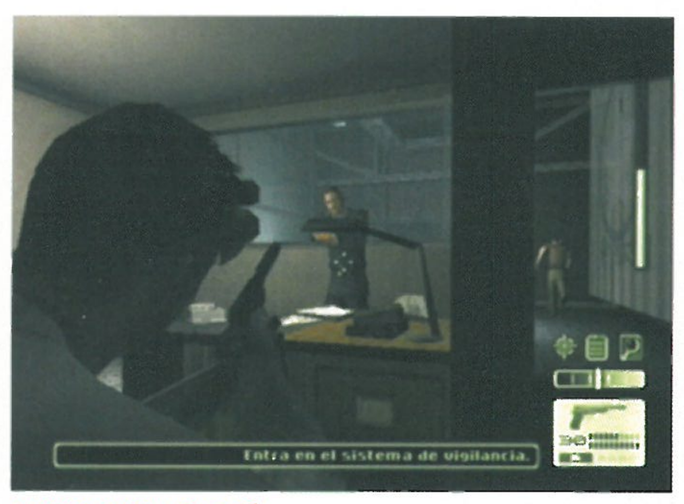
LOS ESCENARIOS nos trasladarán a 12 lugares por todo el mundo tan dispares como el Congo o Alaska.



LAS SITUACIONES que nos planteará «SOCOM» serán de lo más real, por lo que el juego será para adultos.



MANTENERNOS EN LA OSCURIDAD será la clave para que los centinelas no detecten nuestra presencia y podamos tener éxito en las misiones a las que se enfrenta el espía Sam Fisher.



NUESTRA BUENA PUNTERÍA también nos podrá sacar de algún aprieto, pero será preferible que usemos el sigilo para colarnos tras el enemigo.



LAS HABILIDADES de Fisher nos permitirán superar una situación de varias maneras.

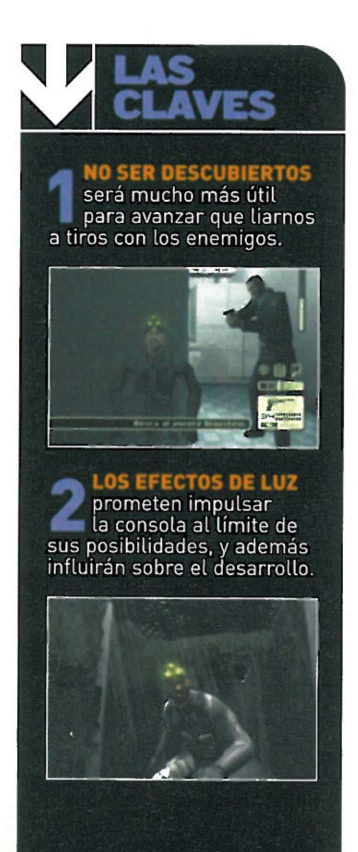


LOS ESCENARIOS nos llevarán por todo el mundo, desde Georgia hasta la sede de la CIA.



LAS CLAVES

1 NO SER DESCUBIERTOS será mucho más útil para avanzar que liarnos a tiros con los enemigos.



2 LOS EFECTOS DE LUZ prometen impulsar la consola al límite de sus posibilidades, y además influirán sobre el desarrollo.

Junio ■ Ubi Soft ■ Aventura de acción

SPLINTER CELL

Ahora que todo el mundo se muere por tener el mejor bronceado, al agente Fisher le da por infiltrarse escondido en la sombra.

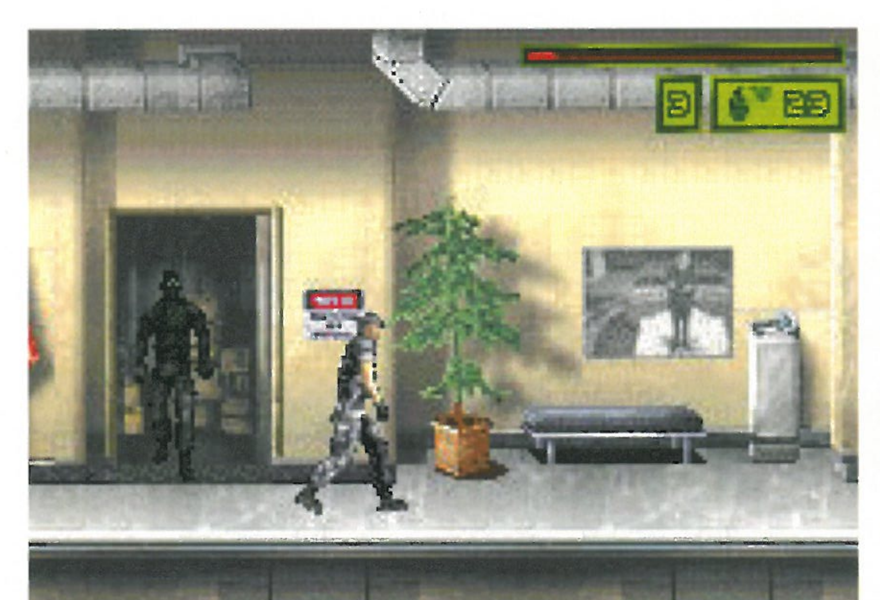
EL ESPÍA DE MODA VA A ENTRAR EN ACCIÓN una vez más para enfrentarse a los terroristas que quieren provocar la 3ª Guerra Mundial. Por si aún no le conocéis, se llama Sam Fisher, es un miembro de la NSA que se "come" las misiones más peliagudas, y ha protagonizado uno de los juegos más cañeros de los últimos meses en Xbox y PS2.

Sam deberá utilizar su mejor arma, el sigilo, para colarse en las instalaciones enemigas y desmantelar sus planes, así que ya sabéis lo que nos espera: arrastrarnos por las sombras sin hacer ruido, mientras dejamos K.O a los centinelas más curiosos.

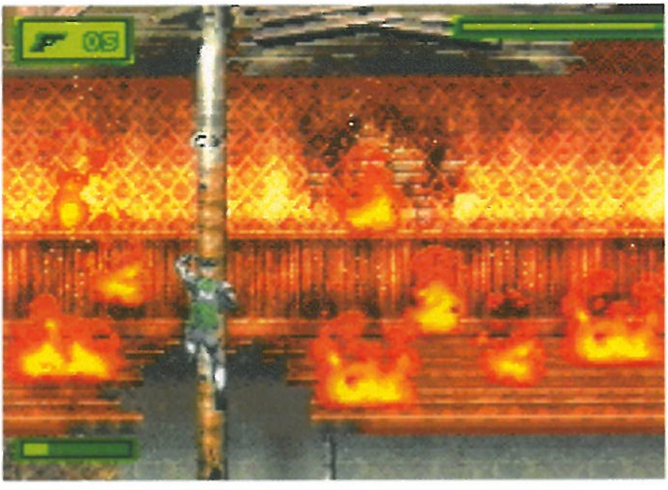
→ TENDREMOS UN MONTÓN DE HABILIDADES, que incluirán arrastrar cadáveres para no dejar huellas, trepar, lanzarnos en tirolina, en fin, todo lo necesario para atravesar los 11 niveles del juego, incluido el escenario "extra" que había en la versión de PS2. Además, como Sam también tendrá "gadgets" (ganzúas, visor nocturno...) podremos superar una misma situación de diferentes maneras. Y para colmo, podremos conectar nuestra GBA, con su correspondiente versión del juego, para ganar ventajas extra. ¿No os morís de ganas por afrontar esta misión? HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

«Splinter Cell» se ha convertido en uno de los mejores juegos que hay en Xbox y PS2, y todo apunta a que repetirá su hazaña en la consola de Nintendo.



EL SIGILO SERÁ LA CLAVE de esta aventura de espionaje, en la que controlaremos al famoso agente Sam Fisher. Deberemos ocultarnos en la sombra para despistar a los enemigos.



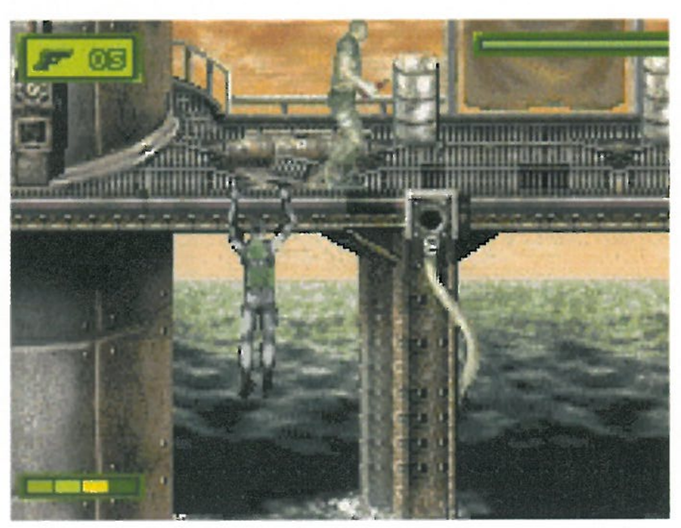
SAM FISHER ESTARÁ PREPARADO para las situaciones más peligrosas, como un incendio descontrolado o una plataforma petrolífera secuestrada.



LAS ARMAS DE FUEGO serán sólo el último recurso. Tendremos que ahorrar munición.



NUESTRO EQUIPO incluirá ganzúas, bombas, cámaras móviles o cuerdas de escalada.



LAS CLAVES

1 LAS HABILIDADES de Sam Fisher serán las mismas que en el juego de las consolas "mayores".

2 VAMOS A PODER ESCONDERNOS en las sombras para no ser detectados por los enemigos y las cámaras de vigilancia.

Junio ■ Ubi Soft ■ Aventura de acción

SPLINTER CELL

El agente Fisher ha perfeccionado tanto su técnica de espionaje, que es capaz de esconderse hasta en nuestros bolsillos.

SAM FISHER ES EL AGENTE SECRETO que se encarga de resolver las misiones más peligrosas. Después de demostrarnos su pericia en las consolas "grandes", ahora se prepara para acabar con los terroristas que amenazan nuestra GBA, y como en ocasiones anteriores, parece dispuesto a recorrer medio mundo usando su mejor arma: el sigilo.

Este nuevo «Splinter Cell» estará perfectamente adaptado para la portátil, es decir, que conservará todos los escenarios y retos del original, pero con un desarrollo en 2D para que nuestro personaje no pierda ni una de sus habilidades, especialmente la de ocultarse en las sombras.

TAMBIÉN PODREMOS UTILIZAR LOS GADGETS típicos de Fisher, como ganzúas, bombas de humo o un aparato para abrir cajas fuertes que pondrá a prueba nuestra habilidad en un minijuego. Y para ello contaremos con un apartado técnico que va a hacer historia, especialmente en lo que se refiere a las animaciones del protagonista. Además, si conectamos esta versión con su "hermana mayor" de GC, nos podremos descargar niveles extra. ¡Así seguro que no os importa jugaros el pellejo mientras hacéis cola en la parada del autobús! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece mentira que un juego tan complejo como «Splinter Cell » quepa en un cartucho para GBA, aunque tendremos que comprobar su duración.

UNA HISTORIA EN EL FUTURO.... UNA TRAMA QUE RESOLVER....
UNA MISIÓN IMPOSIBLE...

XBOX

REVISTA XBOX OFICIAL:

"Yager es una de las sorpresas del año. Uno de los juegos más completos a nivel visual, y con un elaborado diseño artístico".

Puntuación: 8.5/10

XB MAGAZINE:
"El argumento resulta uno de los aspectos más interesantes de Yager".

Puntuación: 8,8/10

YAGER

PROTAGONIZADO POR MAGNUS, SARAH MCDAVID, GUNTHER VAN BERG.
UNA PRODUCCIÓN DE LOS DESARROLLADORES YAGER Y PRODUCIDO POR THQ



TOTALMENTE FUTURISTA



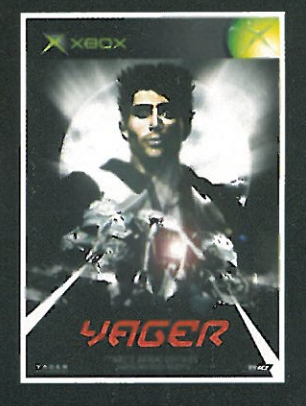
ASPECTO CINEMATOGRÁFICO



COMBATE AÉREO Y ACCIÓN AVENTURA EN 3D

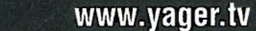


GRAN VARIEDAD DE NAVES FÁCILES DE MANEJAR



DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 28036 Madrid
Telf.: 91 4 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

aDeSe +16

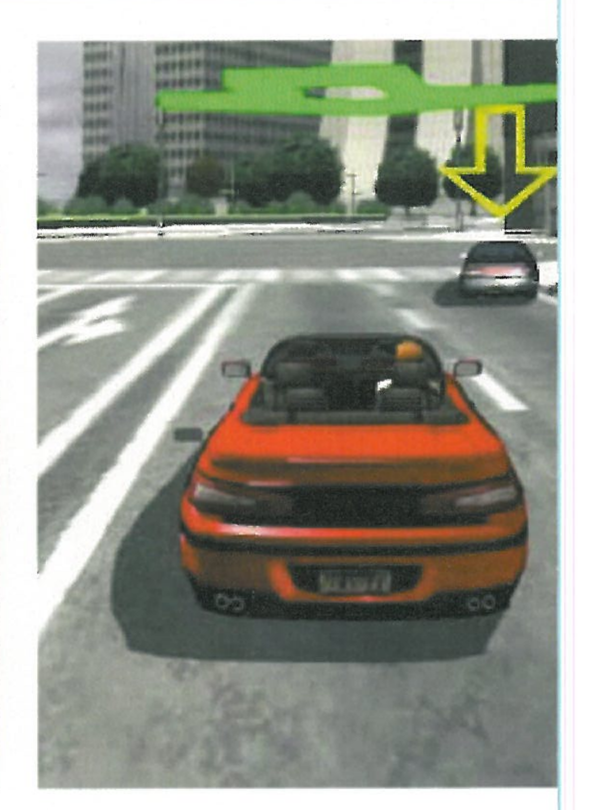








LOS 4 BARRIOS de Tokio aparecen representados con gran fiabilidad y nos permiten escoger diferentes rutas.





ASÍ ES
La cabina reproduce el interior de los coches que salen en este juego. Incluye volante y dos pedales para el acelerador y el freno .

PERSECUCIO
TOKYO

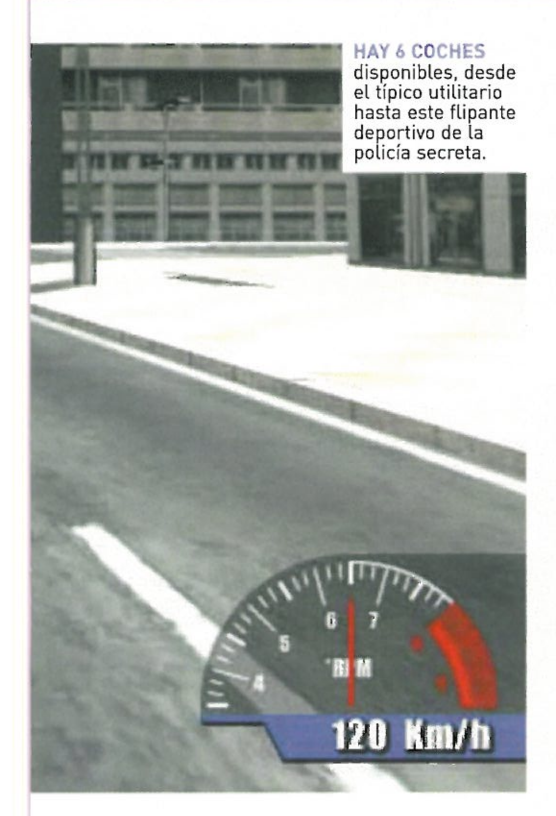
Sabemos que los japoneses tienen fama de ser muy educados y llevar una vida contemplativa, pero cuando se les pone un criminal por delante, no dudan en atravesar la ciudad a toda pastilla para detenerle, aunque sea en una recreativa.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Velocidad
- **COMPAÑÍA:** Gaelco
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Abril de 2003 LUGAR: España
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 1 euro
- **CONVERSIÓN:** GameCube



SUS CREADORES SON ESPAÑOLES. Gaelco ya tiene experiencia en estas lides. Suyos son «Smashing Drive» (en la imagen) o «Radical Bikers».



HAY 6 COCHES disponibles, desde el típico utilitario hasta este flipante deportivo de la policía secreta.



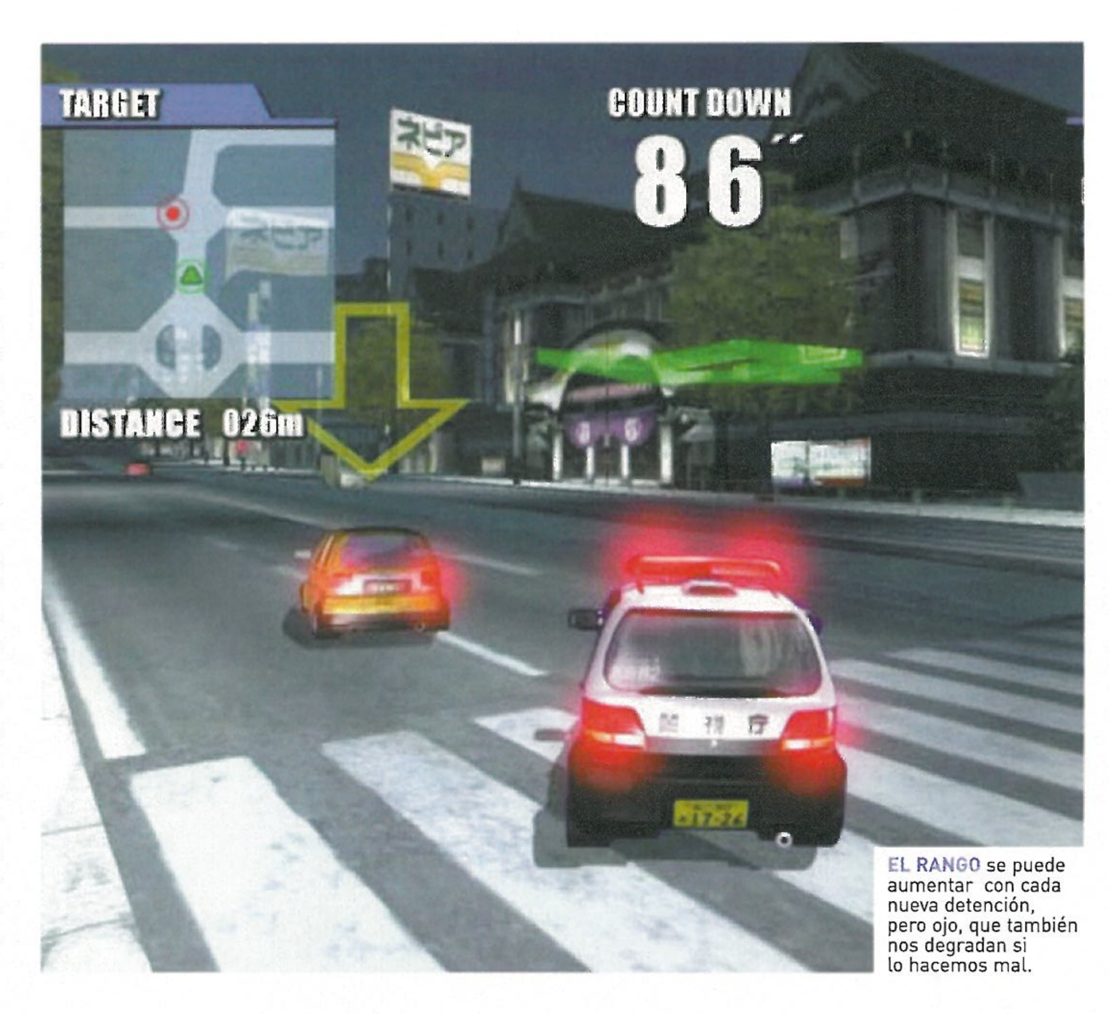
LOS CRIMINALES que perseguimos van desde simples carteristas hasta atracadores, pero todos pilotan bien.

NES A LA JAPONESA

COP

■ **LOS CUATRO POLIS MÁS EXPERIMENTADOS DE TOKIO** han sido reclutados para patrullar el centro de la ciudad en busca de delincuentes. Y nosotros, que además de buenos ciudadanos somos amantes de las emociones fuertes, nos montamos con ellos en el coche (hay seis modelos diferentes a elegir).

Nuestra labor consiste en pasear por los cuatro distritos más populares con los ojos abiertos como platos. En cuanto detectamos un crimen, conectamos la sirena, pisamos el acelerador a fondo, y nos metemos en una persecución a toda velocidad. Además, según lo peligrosos que sean los criminales que detengamos, podemos ir ascendiendo en nuestra carrera dentro del cuerpo. Aunque este sistema es un arma de doble filo, porque si fracasamos o causamos algún estropicio nos pueden degradar a simples agentes. Eso sí, aunque acabemos nuestros días poniendo multas a los coches mal aparcados, la emoción de saltarse todas las normas de tráfico en una ciudad abarrotada es un puntazo.



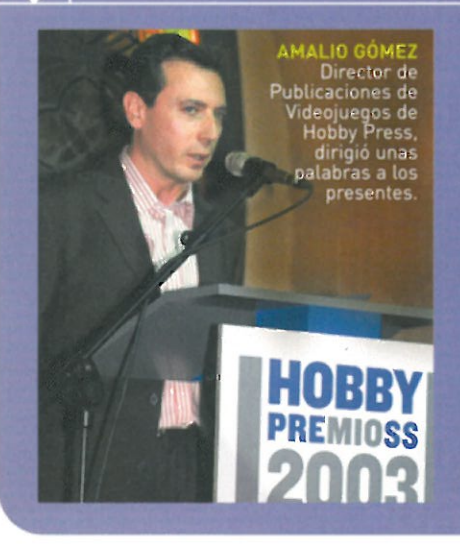
EL RANGO se puede aumentar con cada nueva detención, pero ojo, que también nos degradan si lo hacemos mal.

LOS LECTORES DE NUESTRAS REVISTAS DIERON SU VEREDICTO

HOBBY PRESS PREMIA A LOS MEJORES

Las revistas de juegos de Hobby Press -Hobby Consolas, Nintendo Acción, Play2Manía, Micromanía y Computer Hoy Juegos- han elegido a los mejores del año 2002 a través de las votaciones de sus lectores. La entrega de premios se efectuó el pasado 3 de Abril en Madrid en una fiesta que reunió a toda la industria de los videojuegos española. Tres de estos premios fueron entregados por Hobby Consolas, cuyo cuadro de honor completo, el elegido por vosotros, podréis encontrar en la segunda parte de este reportaje.

UNA GALA DE LUJO



AMALIO GÓMEZ Director de Publicaciones de Videojuegos de Hobby Press, dirigió unas palabras a los presentes.



MIKI NADAL El conocido Showman de televisión hizo de maestro de ceremonias y aportó su peculiar humor.

DE 2002

JUEGO DEL AÑO

1º Final Fantasy X





EL TRIUNFO DE LA MAGIA
La última entrega de esta genial saga de rol para PS2 se llevó el galardón al mejor juego del año.Tidus, Yuna y compañía os han cautivado, y los lectores de Hobby se lo habéis reconocido con vuestros votos. El premio lo recogió **Alicia Sanz, Jefe de Relaciones Públicas de Sony**, de manos de nuestro director.





2º GTA Vice City

LA MEJOR ACCIÓN
Está claro que Tommy Vercetti, el protagonista del juego, ha sido una de las figuras del año. **Mercedes Rey, Directora de Marketing de Proein**, posa con el merecido premio que le habéis dado a su aventura.

COMPAÑÍA DEL AÑO

Electronic Arts



BOMBAZOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
El éxito de juegos como «FIFA 2003», «Las Dos Torres» o «Harry Potter», que se han aupado a los primeros puestos de ventas en todas las consolas, ha redondeado un año fantástico para Electronic Arts en España. Por eso, no nos extraña que **Francisco Arteche, Director General de EA**, estuviese así de sonriente cuando Amalio Gómez, Director de Publicaciones de Videojuegos de Hobby Press, le entregó el premio a la mejor compañía.

CONSOLA DEL AÑO

Playstation 2



VUESTRA MÁQUINA FAVORITA
El año 2002 ha sido testigo de la lucha directa entre PlayStation 2, Xbox, GC y GBA por hacerse con vuestras preferencias. Los lectores de Hobby Consolas teníais en vuestra mano decidir qué máquina siguió una mejor trayectoria en esos 12 meses, y al final fue la consola de Sony la que más votos reunió. Manuel del Campo, director de la revista, entregó el premio en vuestro nombre a **Javier Martínez Avial, Director de Marketing de Sony**.



ASÍ FUE LA FIESTA

Todo el sector, reunido en el mejor ambiente

El 2002 ha sido un gran año para el sector del videojuego en España. Por eso, creímos que había llegado el momento de reunirnos de forma distendida con los representantes de todas las compañías, para reconocer su esfuerzo y dedicación más allá de los premios. Estos que veis aquí son sólo algunos de los que hacen posible que los videojuegos tengan cada vez más relevancia. Gracias a todos.



EL EQUIPO DE UBI SOFT, celebrando junto a Amalio Gómez el premio que se llevó «Splinter Cell». ¡Menuda panda de "espías"!



LA BELLA Y... Oscar del Moral (Microsoft) y Antonio López (EA), flanquean a Mónica Marín, nuestra Directora de Publicidad.



LA NUEVA "CHICA MATRIX". Aida Guerra, de Infogrames, se olvidó durante un rato de «Enter the Matrix» para asistir al fiestorro.

JUEGO DEL AÑO PARA PLAYSTATION 2

1º GTA Vice City





LA AVENTURA DEL AÑO
Los lectores de PLAY2MANÍA, eligieron a «GTA» como el mejor juego de PS2. **Mercedes Rey, Directora de Marketing de Proein** recoge el premio de manos de su directora.





2º Metal Gear Solid 2

TODO UN CLÁSICO
Así de contenta estaba **Susana González, Responsable de Marketing de Konami**, con el premio que se llevó Solid Snake.

JUEGO DEL AÑO PARA GAMECUBE

1º S. Mario Sunshine





SIGUE SIENDO EL REY
El gran Mario fue elegido por los lectores de NINTENDO ACCIÓN. Juan Carlos García, su Director, entregó el premio a **Rafa Martínez, Director de Marketing de Nintendo España**.



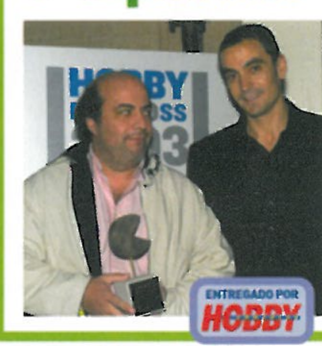


2º Resident Evil

¡VIVA EL TERROR!
Izaskun Urretabizkaia, Jefe de Producto de EA, no tuvo ningún miedo al subir a recoger el premio que ganaron estos zombis.

JUEGO DEL AÑO PARA XBOX

1º Splinter Cell





LA GRAN REVELACIÓN
El agente Sam Fisher acaparó "sigilosamente" vuestros votos. **Roberto Rollón, Director de Marketing de Ubi Soft**, recogió el premio a su juego sin perder de vista a nuestro director.





2º Halo

SIEMPRE DE MODA
Aunque lleva ya meses a la venta, «Halo 2» os sigue molando mucho. **Teo Alcorta, Director de Marketing de Xbox**, recogió este premio.

JUEGO DEL AÑO PARA GAME BOY ADVANCE

1º Golden Sun





EL MEJOR ROL PORTÁTIL
Está claro que los lectores de NINTENDO ACCIÓN han flipado con este rpg. **Nicolás Wegnez, Jefe de Producto de Nintendo**, posaba así de contento con J.C. García, Director de la revista.





2º Metroid Fusion

¡FUERTE SAMUS!
Ernesto Maquieira, Jefe de Producto de la Nintendo, recogió el premio que tan justamente se llevó esta fabulosa aventura.

ASÍ FUE LA FIESTA

JUEGO DEL AÑO PARA PC (MICROMANÍA)

1º Warcraft III





EL MEJOR ESTRATEGA
Los lectores de MICROMANÍA se decantaron por este juego de estrategia. El premio se lo entregó el director de la revista, Fco. Delgado, a **Javier Sanz, Jefe de Prensa de Vivendi.**





2º Medal of Honor

ARDOR GUERRERO
Antonio López, Jefe de Producto de Electronic Arts, estuvo en la primera línea del frente para recoger el premio a este juego de guerra.

JUEGO DEL AÑO PARA PC (COMPUTER HOY JUEGOS)

1º Medal of Honor





BATALLAS VICTORIOSAS
Estas batallas les encantan a los lectores de COMPUTER HOY JUEGOS. José Luis Sanz, su Redactor Jefe, se lo reconoció así a **Rafael Martínez Avial, Director de Marketing de EA.**





2º Los Sims

VIVOS Y COLEANDO
El premio al segundo mejor juego de PC que logró este simulador de vida lo recogió **Izaskun Urretabizkaia, Jefe de Producto de EA.**

COMPAÑÍA DE DESARROLLO ESPAÑOLA

Pyro Studios



MADE IN SPAIN
La compañía española Pyro ha logrado un éxito mundial con «Commandos 2», y por eso HOBBY PRESS ha querido reconocerlo con un premio que recogió **Ignacio Pérez, su Director General**, de manos de Cristina Fernández, Directora Editorial de MicroManía y CHJ.

PREMIO A LA COMPAÑÍA REVELACIÓN

FX Interactive



EN LA BUENA LÍNEA
Son jóvenes, españoles, y están sobradamente preparados para triunfar, como acredita el éxito de juegos para PC como «The Longest Journey» o «Imperium» **Jesús Alonso, su Director de Marketing**, aparece aquí junto a Cristina Fernández con el premio que les entregó HOBBY PRESS.

PREMIO ESPECIAL A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL

Pablo Crespo



LA MEJOR ENTREGA
Después de premiar a juegos, consolas y compañías, HOBBY PRESS también quiso reconocer la trayectoria de una persona que lleva casi 20 años en el sector. Os hablamos de **Pablo Crespo, el Director General de Centro Mail**, a quien podéis ver aquí en compañía de Amalio Gómez.

LOS CHICOS Y CHICAS de las redacciones de HC y Play2Manía cumplieron con lo previsto: no ligaron y acabaron con toda la cerveza





¡VAYA PÓKER! Carolina Moreno (Proein), Teresa Núñez (Virgin), J.M. Martín (Proein) y Lidia Pitzalis (Microsoft), de buen rollito.

EN EQUIPO. Nuestro "dire" y Mónica Marín, directora de Publicidad, se llevan "a matar", pero en la foto sacaron su mejor sonrisa.



CARLOS POMBO, de Nintendo, fue el ganador del viaje al Caribe que se sorteó en la fiesta. Ya se ha apuntado a la del año que viene...

LOS MEJORES DE HOBBY CONSOLAS

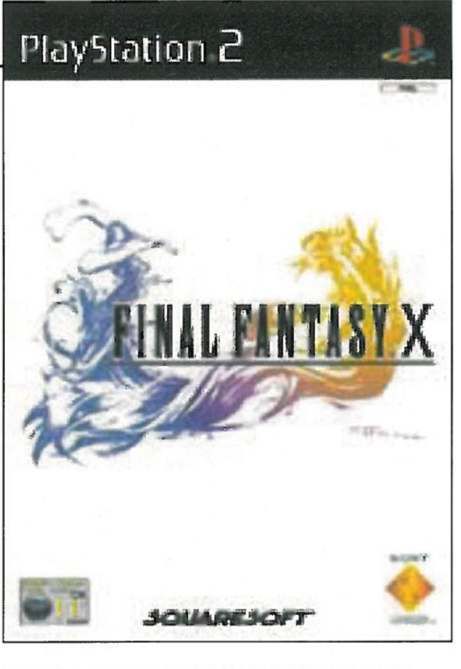
Y ahora os mostramos todos los juegos que han sido elegidos con vuestras votaciones. Como veis, la competición ha estado realmente reñida:

Mejor juego absoluto de 2002

1º FINAL FANTASY X

JUEGO DE ROL · SQUARE · 29 de mayo · Distribuido por: SONY





LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA

Gracias a sus geniales gráficos y a las más de 80 horas de emocionante aventura que atesora, «Final Fantasy X» ha sido elegido por vosotros como mejor juego del año. No es extraño tampoco que también haya sido uno de los juegos más vendidos del año pasado. La expresiones faciales, unos escenarios de fantasía y los mejores combates por turnos, le convierten en el juego de rol por excelencia.

PUNTUACIÓN HC: 96

FINALISTAS



GTA VICE CITY

El juego que ha arrasado estas pasadas navidades en todo el mundo, y que nos propone una experiencia de acción con libertdad total a la que sólo se le puede reporchar su caracter algo violento. Imprescindible en PS2. **HC: 93**



METAL GEAR SOLID 2

Su portentoso apartado técnico y una historia que quita el hipo hacen de esta aventura de infiltración en uno de los juegos más intensos de la historia. Poco más se puede decir ya de un juego que ha marcado un antes y un después en PS2. **HC: 96**



SUPER MARIO SUNSHINE

El fontanero más famoso de Nintendo vuelve a su género favorito, las plataformas, para limpiar una isla llena de manchas de pintura. Un habitual siempre en estos premios, que en su debut en GameCube ha sorprendido por la enorme calidad de sus gráficos. **HC: 95**



SPLINTER CELL

Arropado por un sensacional argumento de Tom Clancy (el autor de "La Caza del Octubre Rojo") y unos efectos de luz sobresalientes, esta aventura de infiltración nos ha dejado boquiabiertos. Sin duda uno de los juegos del año e impulsor de las ventas de Xbox en todo el mundo. **HC: 95**



LOS MEJORES DE PLAYSTATION 2

1º Final Fantasy X

30% DE VOTOS

- Tipo de juego: JUEGO DE ROL
- Compañía: SQUARE
- Mes de lanzamiento: MAYO
- Distribuido por: SONY



La magia y la emoción de esta épica aventura se ha acabado imponiendo a la acción más directa de sus rivales. En este juego, el destino del mundo depende de Tidus, una estrella del deporte que ha viajado al futuro para enfrentarse a los ejércitos del malvado Shin. Una maravillosa experiencia que nos ha conquistado.

PUNTUACIÓN HC: 96



2º Con el 28% de votos GTA Vice City



La acción adulta de esta ciudad corrompida ha estado luchando hasta el último momento por hacerse con el primer puesto en PS2. Al final se ha quedado muy cerca, aunque ha cedido a la magia de «FF». **HC: 93**

3º Con el 24% de votos Metal Gear Solid 2



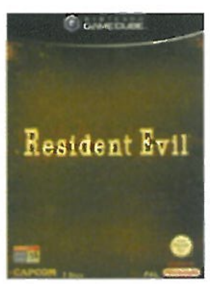
Quizá el hecho de que el juego haya sido lanzado hace muchos meses haya perjudicado a «Metal Gear 2» en las votaciones finales, pues su calidad es indiscutible. Era favorito antes de las votaciones y no ha decepcionado. **HC: 96**

LOS MEJORES DE GAMECUBE

1º Resident Evil

37% DE VOTOS

- Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR
- Compañía: CAPCOM
- Mes de lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Distribuido por : ELECTRONIC ARTS



La reedición de la primera entrega de la saga de terror más popular no ha podido ser más exitosa. Su nuevo y alucinante apartado gráfico unido a la clásica y adictiva mecánica de acción, investigación, puzzles y muchos sustos le han llevado a ser el preferido de los usuarios de GameCube por encima del mismísimo Mario.

PUNTUACIÓN HC: 92



2º Con el 33% de votos Super Mario Sunshine



Los zombies de «Resident» han derrotado al bueno de Mario, pero eso no impide que reconozcamos la enorme valía de este juego, pleno de calidad, y santo y seña de la consola GameCube. **HC: 95**

3º Con el 7% de votos Starfox Adventures



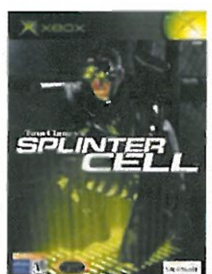
Las aventuras espaciales de este zorro galáctico se han colado en el tercer puesto de los vuestros juegos preferidos en GameCube. Calidad, desde luego, le sobra, aunque la competencia era muy dura. **HC: 91**

LOS MEJORES DE XBOX

1º Splinter Cell

58% DE VOTOS

- Tipo de juego: AVENTURA DE ACCIÓN
- Compañía: UBI SOFT
- Mes de lanzamiento: DICIEMBRE
- Distribuido por: UBI SOFT



Un juego realista y lleno de posibilidades, que nos hace sentir como los espías de verdad. Con estos alicientes, este juego que llegó casi a final de año se ha convertido en el mejor de Xbox, superando a rivales tan poderosos como «Halo» o «Commandos». Ya se le puede considerar un clásico.

PUNTUACIÓN HC: 95



2º Con el 24% de votos Halo



Fue lanzado en Marzo junto a las consola, y en todo este tiempo, hasta la llegada de «Splinter Cell» no ha habido un juego que haya consegudo igualar su impresionante calidad. Un shooter genial. **HC: 93**

3º Con el 4% de votos Commandos 2



Da gusto ver como un juego creado en nuestro país alcanza el podio en una de las categorías. La genial recreación de la 2º Guerra Mundial y su sensacional propuesta estratégica nos ha encantado . **HC: 92**

LOS MEJORES DE GAME BOY ADVANCE

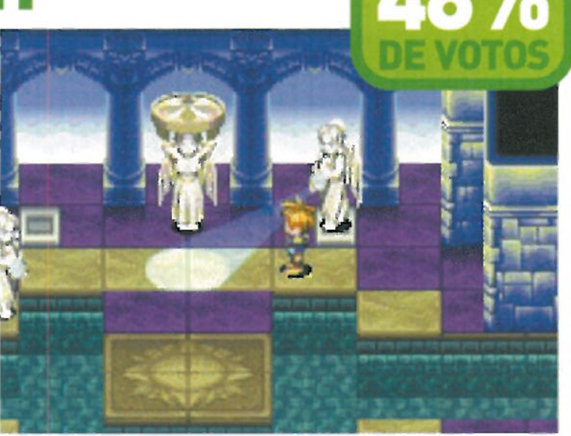
1º Golden Sun

48% DE VOTOS

- Tipo de juego: JUEGO DE ROL
- Compañía: NINTENDO
- Mes de lanzamiento: DICIEMBRE
- Distrinuido por: NINTENDO



Los enormes niveles de investigación y los combates por turnos convierten el viaje de Isaac, el protagonista del juego, en una enorme aventura de más de 40 horas de duración. Este impresionante juego de rol se ha impuesto a sus famosos rivales por su sensacional calidad en todos sus apartados. no es extraño que la segunda parte ya sea uno de los juegos más esperados. **PUNTUACIÓN HC: 90**



2º Con el 13% de votos Metroid Fusion



Samus es una cazarrecompensas que lo mismo es capaz de resolver puzzles, que liarse a tiros con los bichos que se han instalado en su nave. Para ello cuenta con el mejor equipo y con un genial apartado técnico. **HC: 92**

3º Con el 10% de votos S. Mario Advance 2



Los 96 niveles que hicieron furor en Super Nintendo regresan, con fuerza renovada, a GBA. Nuestro querido Mario hace gala de su habilidad plataformera para salir airoso de su enfrentamiento con Bowser. **HC: 91**

LOS MEJORES DE GAME BOY COLOR

1º Dragon Ball Z

41% DE VOTOS

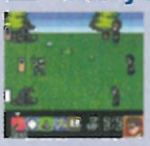
- Tipo de juego: ESTRATEGIA/ LUCHA
- Compañía: INFOGRAMES
- Mes de lanzamiento: AGOSTO
- Distrinuido por: INFOGRAMES



Parece que no os habéis olvidado de los carismáticos Son Goku, Piccolo y compañía, que en este juego deben derrotar, una vez más, a los demonios que amenazan con destruir la tierra, aunque en esta ocasión, en lugar de protagonizar un juego de lucha, han escogido un estilo más cercano a las aventuras de rol, con enfrentamientos mediante cartas, que os ha encantado. **PUNTUACIÓN HC: 73**



2º Con el 36% de votos Harry Potter



El aprendiz de mago más famoso del mundo regresa a Hogwarts para descubrir el misterio de la Cámara de los Secretos, pero lo que no sabe es que le espera una genial aventura con combates por turnos y un montón de minijuegos ocultos. **HC: 84**

3º Con el 10% de votos Hamtaro



Además de criar a nuestro hámster con todo el cariño del mundo, en este juego debemos hablar con él en un idioma especial para roedores. Todo sea por llevar a buen puerto una aventura dispuesta a hacerle sombra a los mismísimos Pokémon. **HC: 85**

LOS MEJORES DE PSONE

1º Final Fantasy VI

35% DE VOTOS

- Tipo de juego: JUEGO DE ROL
- Compañía: SQUARE
- Mes de lanzamiento: MARZO
- Distribuido por: SONY



La última entrega de la serie que salió para Super Nintendo continúa siendo una aventura apasionante. Y para demostrarlo aquí tenemos una versión ligeramente mejorada, que arrasa entre los amantes de los juegos de rol gracias a sus emocionantes combates por turnos y a una historia épica en la que nosotros decidimos el destino del mundo. **PUNTUACIÓN HC: 84**



2º Con el 27% de votos FF Antology



En esta recopilación de «Final Fantasy IV» y «Final Fantasy V» nos devuelve la oportunidad de visitar mundos fantásticos, combatir (por turnos) contra las fuerzas del mal y disfrutar de unas historias, con vídeos mejorados, inolvidables. **HC: 84**

3º Con el 20% de votos Capcom vs. SNK



Las dos compañías más prestigiosas en el terreno de la lucha, Capcom y SNK, han convocado a sus mejores guerreros para que se midan (a golpes) en un clásico arcade "uno contra uno". La lucha 2D sigue encandilando a muchos. **HC: 86**



MEJOR CONSOLA

1º PlayStation 2

- Unidades en España: 1.500.000
- Compañía: SONY
- Mes de lanzamiento: NOVIEMBRE 2000
- Precio: 249 € (41.430 ptas.)

La máquina de Sony ha demostrado sus excelentes prestaciones, tanto a la hora de jugar como cuando se trata de reproducir DVDs. Cuenta con el catálogo más abultado de juegos, es compatible con todos los títulos de PSone y además es la primera consola que disfruta de una línea de títulos platinum a precio reducido. Sus posibilidades de expansión acaban de ponerse a prueba con el uso de cámaras USB o el adapatador de banda ancha, que permitirá jugar por internet a los usuarios de PS2 durante los próximos meses. Pero sin lugar a dudas su mayor virtud está en la cantidad de usuarios que tienen esta consola en casa, lo que sin duda le ha valido para arrasar en las votaciones.



70% DE VOTOS

2º Con el 19% de votos GameCube

La pequeña consola de Nintendo puede presumir de tener el diseño más innovador. Ha sido creada para jugar, y eso se nota, tanto por sus características técnicas y como por lo ajustado de su precio. Además tiene a Mario.

3º Con el 9% de votos Xbox

Microsoft ha creado la plataforma más potente de la historia. Xbox incluye un disco duro de 8 Gb, un adaptador de banda ancha y tiene la capacidad de reproducir películas en DVD (con un mando especial) y juegos con sonido digital 5.1.

MEJOR COMPAÑÍA

1º Square

- Nacionalidad: JAPÓN
- Juegos estrella: FINAL FANTASY X, KINGDOM HEARTS, FINAL FANTASY VI
- Página web: WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP

SQUARESOFT®

Los creadores de «Final Fantasy» han demostrado, con la décima entrega, que siguen siendo los reyes del rol. Pero eso no es todo, Square también ha colaborado con Disney para producir «Kingdom Hearts», ha reeditado sus antiguos títulos en PSone a precio especial y ha dado el salto a internet gracias a su innovador servicio PlayOnline. Para el año que viene, Square ya ha anunciado bombazos como «Galerians Ash» y puede que nos sorprenda con una nueva secuela de «Parasite Eve» para PS2.



20% DE VOTOS

2º Con el 13% de votos Nintendo

Nintendo

El gigante japonés ha resucitado a todos sus clásicos en GameCube, y además ha demostrado su buen hacer en los despachos al conseguir en exclusiva la saga «Resident Evil». Por último, gracias a GBA, se ha convertido en dueño y señor del mundo de las consolas portátiles.

3º Con el 10% de votos Konami



A esta compañía le han bastado dos títulos para hacerse un hueco entre las finalistas. «MGS 2» y «Pro Evolution Soccer 2» son imprescindibles para cualquier usuario de PS2. Y además, las versiones de «ISS» en GC y «Silent Hill 2» para Xbox anticipan nuevos trabajos multiplataforma.

LOS PREMIADOS EN NUESTRO SORTEO



- Consola PS2
- Altavoces Creative Inspire 2.1

JULIÁN ESPARZA NOVELLA, Alicante
CRISTINA SÁEZ MONTES, Madrid
DAVID J. MORÓN LAFUENTE, Toledo



- Consola Xbox
- Controller Extra
- Mando DVD
- Pack de 5 juegos

ALEJANDRO SANZ PINEDA, Madrid



- Consola GameCube
- S. Mario Sunshine
- Tarjeta de Memoria
- Eternal Darkness
- Starfox Adventures

YEXUANJ PELAZ AMADOR, S/C Tenerife



- Consola GBA
- Super Mario World
- Yoshi's Island
- Metroid Fusion

LUIS GASANZ CABALLERO, Madrid





- S. Mario Sunshine
- Eternal Darkness
- Starfox Adventures

MANEL TUELLS MORALES, Barcelona






- S. Mario Sunshine
- Yoshi's Island
- Metroid Fusion

IGNACIO CORRAL CAMPOS, Madrid

LOS PREMIADOS EN NUESTRAS REVISTAS

Además de vosotros, también los lectores de las otras revistas de juegos de Hobby Press han votado por los mejores para sus respectivos formatos. Aquí os mostramos el cuadro de honor con todos los juegos premiados:

PLAY2MANIA

PLAYSTATION 2

Mejor juego del año:
GTA VICE CITY 26%

Mejor shoot ´em up:
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 52%

Mejor juego deportivo:
FIFA 2003 42%

Mejor aventura:
GTA VICE CITY 29%

Mejor juego de velocidad:
COLIN MCRAE 3.0 37%

Mejor juego de acción:
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 51%

Mejor juego de lucha:
TEKKEN 4 73%

PSONE:

Juego del año:
HARRY POTTER Y LA CÀMARA SECRETA 22%

OTROS PREMIOS:

Periférico del año:
EQUIPO DE SONIDO INSPIRE 5500 D 67%

Personaje del año:
SOLID SNAKE DE METAL GEAR 2 32%

Compañía del año:
SONY 23%



GTA VICE CITY es el favorito de los lectores de Play2manía, aunque no sea un juego para todos los públicos.

NINTENDO ACCION

GAMECUBE

Mejor juego absoluto:
SUPER MARIO SUNSHINE 40%

Mejor juego deportivo:
FIFA 2003 44%

Mejor aventura:
RESIDENT EVIL 39%

Mejor juego de lucha:
SUPER SMASH BROS MELEE 82%

Mejor juego de plataformas:
SUPER MARIO SUNSHINE 89%

Mejor juego varios:
MARIO PARTY 4 53%

Mejor juego de acción 3D:
STAR WARS ROGUE LEADER 29%

GAME BOY ADVANCE:

Mejor juego absoluto:
GOLDEN SUN 50%

Mejor juego deportivo:
MARIO KART SUPER CIRCUITS 62%

Mejor aventura:
GOLDEN SUN 78%

Mejor juego de plataformas:
YOSHI`S ISLAND 53%

Mejor juego de lucha:
STREET FIGHTER ALPHA 3 S 61%

Mejor juego acción:
METROID FUSION 60%

Mejor juego GBC:
LEGEND OF ZELDA 63%



SUPER MARIO SUNSHINE ha sido escogido como juego del año de GC según los lectores de Nintendo Acción.

MICROMANIA

PC

Juego del año:
WARCRAFT III: REINO DEL CAOS 23%

Mejor juego de acción:
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT 42%

Mejor simulador:
LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES 42%

Mejor aventura:
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO 38%

Mejor juego deportivo:
FIFA 2003 59%

Mejor juego de velocidad:
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 46%

Mejor juego de estrategia:
WARCRAFT III: REINO DEL CAOS 54%

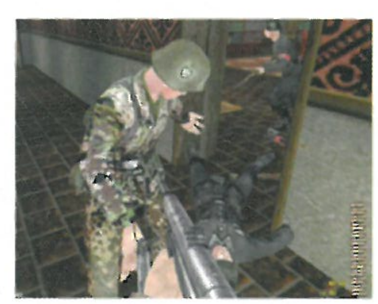
Mejor juego de rol:
NEVERWINTER NIGHTS 61%

COMPUTER HOY JUEGOS

PC

Mejor juego del año:
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT 24%

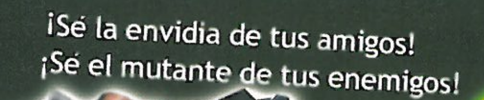
Finalista:
LOS SIMS: LA SAGA Y EXPANSIONES 19%



MEDAL OF HONOR nos traslada, en primera persona, a las batallas más emocionantes de la 2ª Guerra Mundial.



WARCRAFT III ha arrasado entre los lectores de Micromanía. Este juego de estrategia, ambientado en un mundo fantástico, ha conquistado a la mayor parte de los jugadores gracias a sus opciones online y a su genial apartado técnico.



¡Compra el tuyo ahora!
¡LITERALMENTE nunca
volverás a ser el mismo!

"La pistola mutante del Dr. Muto es el mejor invento creado desde la bomba atómica"

"Antes de tener la pistola mutante, mi apartamento era muy pequeño.
¡Nunca más! Ahora lo que hago es mutarme en la primera araña que veo, hago una tela de araña en una esquina, lanzo los chismes y los guardo allí.
¡Gracias, Dr. Muto, por tus diabólicos artilugios!"

Doug Morris, Modesto, CA

Para escaparte por los huecos más estrechos, no seas un hombre, muta y transfórmate en un ratón.

¡JUEGA con los cromosomas! ¡Los UNE formando ADN!

Cuando la situación reclame la fuerza bruta, simplemente vuélvete simio.


La pistola mutante del Dr. Muto le puede transformar en 6 extrañas criaturas, desde un gorila a un ratón.


El raro y brillante científico loco Dr. Muto, está aquí y de ti depende guiarle para reconstruir su planeta Midway.


Explora los más de 25 niveles en cinco mundos fantásticos, desde el mundo de agua de Flotos a las minas subterráneas de Mazon.








PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE







LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC

ESTE MES REVISTA + BLADE 2.99€ 3,99€

Computer Hoy Juegos

Nº 25 MAYO/2003

LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA EN EUROPA

Práctica • Completa • Actual

PRIMER CONTACTO

¡¡LO MÁS NUEVO!!
- Commandos 3
- Enter the Matrix
- Warcraft III: The Frozen Throne

y muchos más

TEST

En el nombre de la acció
Unreal II

Indy contra el III Reich
Indiana Jones y la Tumba del Emperador

Todos los juegos pro ados en 24 ordenadores diferentes

Y también probamos e nuestro laboratorio Metal Gear Solid 2 Substance, Freelancer, Post Mortem, Nascar Racing 2003...

HARDWARE

¿Sabes qué tiene tu Pc?
Todo lo que necesitas para entender cómo funciona tu ordenador

PRÁCTICO NUEVA SECCIÓN

¿Funciona en mi Pc?

COMPARATIVA

ESTRATEGIA H

¿CUÁL ES EL MEJOR?

Guía rápida y ma

BLADE The Edge of Darkness

JUEGO ORIGINAL PC • CD ROM COMPLETO

PC CD

FRIEND WARE

Más práctica... más completa... más actual

ESTE MES

EL Nº1 DE LA COLECCIÓN

BLADE

- Una gran aventura llena de acción y combates.
- Cuatro personajes con sus propias habilidades.
- Increíbles gráficos 3D.
- Cientos de monstruos contra los que luchar.





Con cada número un nuevo título de la colección "Los mejores juegos para PC"
PRÓXIMA ENTREGA: EL SECRETO DEL NAUTILUS



NOVEDADES

→ TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



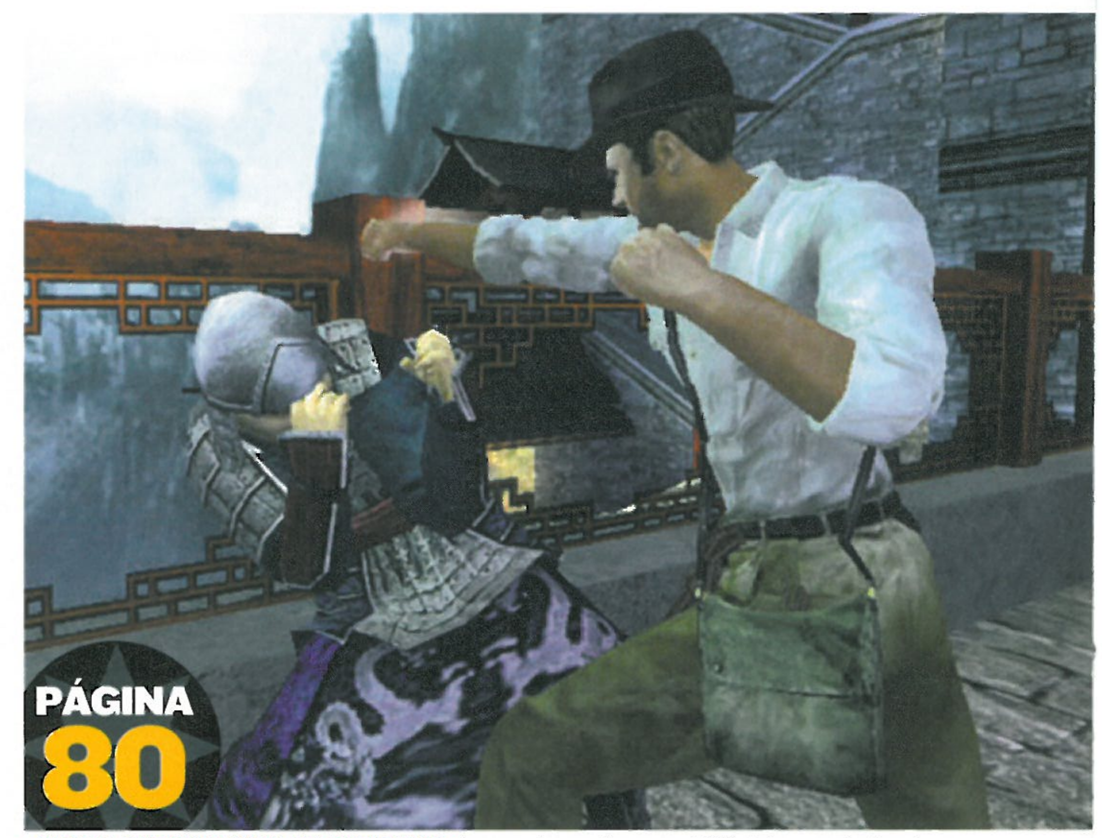
PÁGINA 84

«MOTO GP 3» Checa, Nieto y compañía lo están dando todo en el Campeonato del Mundo real. Ahora vosotros podéis imitarles con este simulador de PS2.



PÁGINA 112

«LOS SIMS» Después de pasar varias horas con estos personajes, ya casi son parte de la familia. Así se lo montan en Xbox y GameCube.

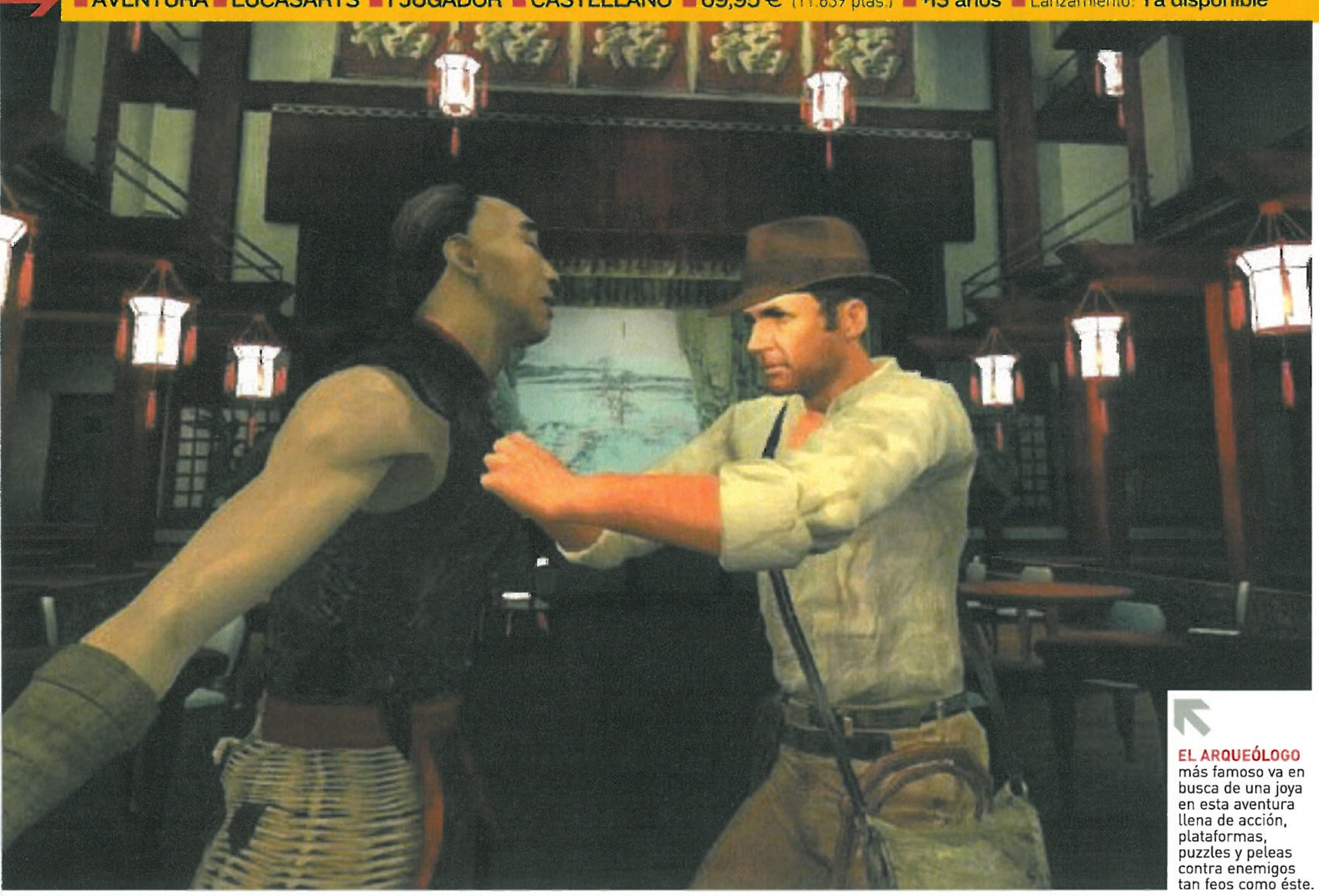


PÁGINA 80

«INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR» Aunque algunos digan que el 70% de la arqueología se hace en la biblioteca, nosotros preferimos viajar por todo el mundo viviendo a tope esta aventura de Xbox. ¡Vaya juego!

EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL ARQUEÓLOGO más famoso va en busca de una joya en esta aventura llena de acción, plataformas, puzzles y peleas contra enemigos tan feos como éste.

EN BUSCA DE LA AVENTURA

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Coge tu sombrero, la vieja chaqueta de cuero marrón, un buen revólver, tu látigo, y disponte a protagonizar una aventura "como las de antes". ¡Espera, que te olvidas el mando de tu Xbox!

■ **EL HÉROE AVENTURERO POR EXCELENCIA** regresa al mundo de las consolas. Indiana Jones, un personaje al que debe mucho nuestra querida Lara Croft, tiene que evitar que una legendaria joya oculta en China, que otorga a su dueño el poder de poseer las mentes, caiga en manos de una oscura mafia oriental aliada con el oficial nazi Albretch von Beck (venga, pronunciadlo si es que os atrevéis).

Bajo este planteamiento tan interesante se presenta una estupenda aventura en 3D repleta de peleas, disparos, investigación, plataformas, y algunos puzzles no muy complicados. En el papel del Dr. Jones recorremos diez largas fases por todo el mundo: lugares como las calles de Estambul, un templo en Ceilán, la peligrosa ciudad de Hong Kong o un castillo en Praga, todos plagados de enemigos que bordan su papel. Y es que los que hayáis visto las películas de Indiana sabréis que los peligros a los que se enfrenta no siempre son humanos, sino también animales... ¡y algunos incluso sobrenaturales!

→ **INDY PUEDE USAR TODO TIPO DE ARTEFACTOS** y armas para avanzar: desde pistolas, ametralladoras o arpones, hasta mesas, botellas o su inseparable látigo multiusos. Por no hablar

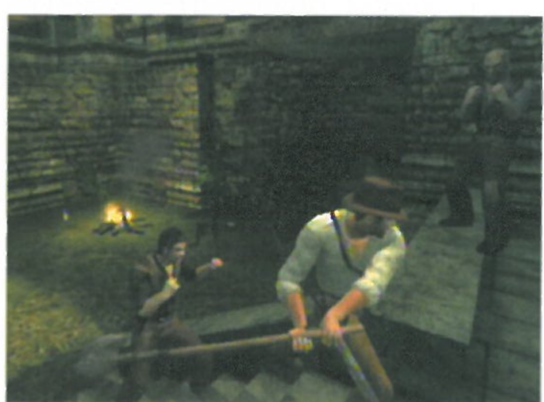




LA ACCIÓN a menudo consiste en combates cuerpo a cuerpo. Indy puede usar cualquier objeto o su látigo para aturdir a los enemigos.



EL ARMAMENTO del que dispone Indy es muy amplio, desde ametralladoras hasta arpones, y cuchillas voladoras.



CUALQUIER OBJETO puede ser usado como arma, aunque normalmente al segundo golpe se acaban destrozando.

ESCENARIOS DE PELÍCULA

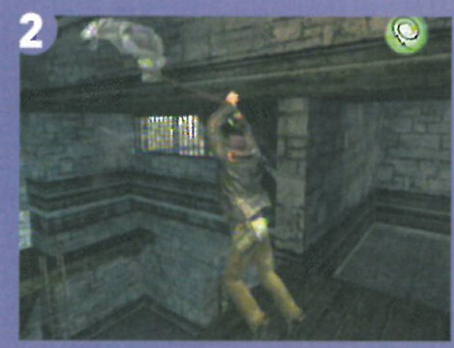
Una de las cosas que más os gustarán del juego van a ser los espectaculares escenarios, situados en 10 localizaciones de todo el mundo... y el inframundo.



LOS EXTERIORES destacan por su profundidad, sobre todo en lugares como los castillos de Praga o la espesa jungla de Sri Lanka, a varias horas del día.



LOS INTERIORES también son espaciosos, y como tenéis que recorrer hasta la última esquina de ellos para encontrar objetos, disfrutaréis con su detallismo.

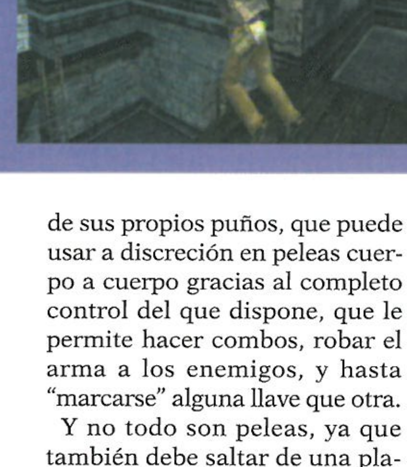




COMO EL CINE

Así es como LucasArts ha recreado el mundo de Indiana:

1. **EL MODELO** de Indiana Jones tiene un gran parecido a Harrison Ford, aunque la voz no es la misma que en las pelis.
2. **LAS HABILIDADES** del personaje son las mismas que en el cine, tanto con el látigo, como con los puños, las variadas armas... y las chicas.
3. **LOS ENEMIGOS**, tenían que ser nazis, claro, pero aquí son "colegas" de una mafia china.



de sus propios puños, que puede usar a discreción en peleas cuerpo a cuerpo gracias al completo control del que dispone, que le permite hacer combos, robar el arma a los enemigos, y hasta "marcarse" alguna llave que otra.

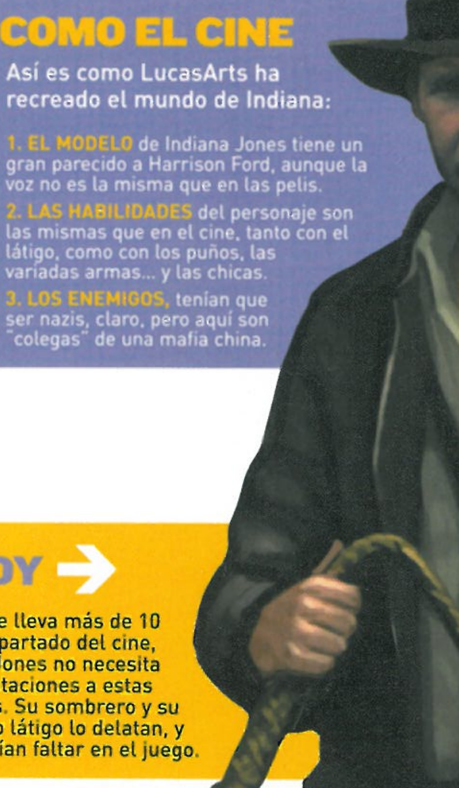
Y no todo son peleas, ya que también debe saltar de una plataforma a otra, buscar llaves, utilizar sus recién adquiridas habilidades de infiltración, abrir accesos, salir de laberintos... Vamos, como en un «Tomb Raider» de toda la vida, pero con el añadido de estar controlando a este eminente arqueólogo, el más famoso de la historia del cine.

Por otro lado, «La Tumba del Emperador» dispone de un apartado técnico más que bueno, en el que destacan el diseño del protagonista (aunque podían haberse currado escenas de vídeo más espectaculares) y la belleza de los grandes escenarios,

INDY



Aunque lleva más de 10 años apartado del cine, el Dr. Jones no necesita presentaciones a estas alturas. Su sombrero y su famoso látigo lo delatan, y no podían faltar en el juego.



SEÑAS DE IDENTIDAD

Indiana no sería el mismo si supiera volar, le salieran telarañas de los brazos o viera el futuro. Y es que a este héroe le caracterizan cosas que nada tienen que ver con los súper-poderes:



EL SOMBRERO, tan importante en su indumentaria, aunque puede perderlo en las peleas.



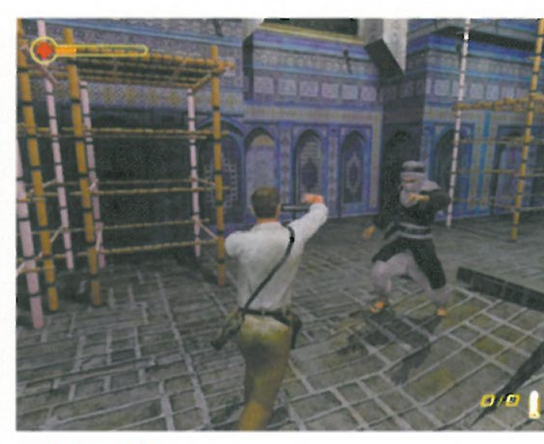
EL LÁTIGO, que puede usar para aturdir a los enemigos, o para colgarse de cualquier saliente.



LA PISTOLA, imprescindible cuando los puños no sirven para luchar...



LOS NAZIS utilizan todo tipo de armamento para tratar de evitar que encontréis la mística joya oculta antes que ellos.



LA DIFICULTAD no es muy elevada, pero las zonas para recuperar energía o la munición resultan bastante escasas.



LAS PELEAS tienen siempre una enorme contundencia en los golpes, en las que podéis realizar varios golpes y llaves.



LOS COMBOS se pueden hacer combinando los dos botones de lucha, y también nos permiten robar el arma al enemigo.

¡VAYA PINTA QUE LLEVAS, INDIANA!

PARA CONSEGUIR LA JOYA no basta siempre con sacar un buen rifle y arrasar con todo. En ciertas ocasiones, el Dr. Jones debe pasar desapercibido, y para eso no hay nada mejor que cambiarse de ropa de vez en cuando. ¡Hay momentos en los que incluso se disfraza de oficial nazi para avanzar, como en una de sus películas!



MEI YING

En una historia en la que sale Indiana Jones no podía faltar una chica tan guapa como ésta, una ninja china que le echa una mano en diferentes ocasiones durante su aventura.

así como una ambientación muy lograda, con la mítica banda sonora de la saga siempre presente. Eso sí, en ocasiones se aprecia algo de clipping, cuando Indy “traspasa” sin querer alguna pared. De todos modos, podemos disfrutar de un Indiana Jones calcadito a Harrison Ford, con varios atuendos distintos, sus típicos comentarios irónicos en castellano, y sus dotes de ligón intactas. Por cierto, éstas últimas le vienen de perlas para “hacer migas” con una guapa china que le ayuda en ciertos momentos de la aventura con sus habilidades ninja.

CONTRADICIENDO EL TÓPICO CONSOLERO que dice que los juegos basados en películas nunca son demasiado buenos, «Indiana Jones» ha resultado ser una aventura muy interesante y entretenida, no solamente para





LA JOYA OCULTA, como suele suceder con los artefactos que busca el Dr. Jones en sus películas, tiene unos poderes mágicos que al final acabarán por desmadrarse y amenazar al mundo.

■ LA AVENTURA DE INDIANA REÚNE LOS INGREDIENTES CLÁSICOS DEL GÉNERO ■



LA FAMOSA ESCENA de la pelea en el club al principio de "El Templo Maldito" está imitada en una fase del juego.



LAS PLATAFORMAS tienen una gran relevancia en el juego. En estos momentos recuerda mucho a «Tomb Raider».

sus fans, sino también para los jugones en general, lo que es una gran virtud. Y aunque en ciertos momentos se eche de menos algo más de dificultad para avanzar (es raro atascarse de verdad), seguro que a poco que os gusten las aventuras se os pasarán las horas volando mientras estáis inmersos en esta gran búsqueda arqueológica de "fortuna y gloria", como dice Indy en sus pelis y también durante el juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN**, que os meterá en el universo de Indiana tanto con los gráficos y la música.

■ **LA VARIEDAD** de situaciones en el juego, que pondrá bien a prueba vuestra habilidad y nervios de acero.

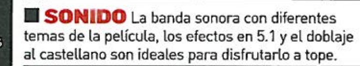
lo peor

■ **LOS PUZZLES**, que como son demasiado fáciles no contribuyen a hacer más apasionante el desarrollo.

■ **LOS GRÁFICOS**, aunque su calidad general es notable, incluyen algunos fallos de "clipping".

alternativas

Obviando a los grandes **«Splinter Cell»** y **«Metal Gear Solid 2 Substance»**, que son imprescindibles, títulos como **«Spider-Man»**, **«The Thing»** o incluso **«Max Payne»** pueden serviros como opción alternativa con referencias cinéfilas, si bien en ninguno de éstos las plataformas tienen una importancia tan evidente como en la aventura del Dr. Jones.



■ **GRÁFICOS** Indy está muy bien recreado, y los amplios escenarios destacan por sus detalles, aunque se aprecian algunos fallos menores. **84**

■ **SONIDO** La banda sonora con diferentes temas de la película, los efectos en 5.1 y el doblaje al castellano son ideales para disfrutarlo a tope. **95**

■ **DURACIÓN** Aunque avanzar no es difícil, sus 10 fases dan para muchas horas de juego, si bien tras pasárnoslo no ofrece nuevos alicientes. **83**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo es lo bastante interesante como para no aburrirnos nunca, y su abundante acción nos mantiene pegados a la tele. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Aunque a veces sea normal usar personajes famosos para tratar de "colarnos" juegos mediocres, LucasArts no ha seguido esta táctica, y ha creado una aventura muy sólida, con una trama nueva, que nada tiene que envidiar a las de las películas de Indy. El desarrollo es muy entretenido -a veces realmente emocionante-, y la calidad técnica acompaña, aunque quede por debajo de la jugabilidad. Vamos, un juego con el que los fans del Dr. Jones se quedarán encantados, y que sin duda satisfará también al resto de aventureros usuarios de Xbox.

¿AHORA QUÉ TOCA HACER?

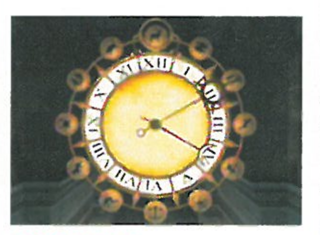
Aunque penséis que Indy sólo sabe pegar puñetazos, la variedad de situaciones a la que se enfrenta es tan grande, que a lo largo del juego tendremos que hacer cosas tan diferentes como usar movimientos de sigilo, pasar zonas de disparos en primera persona, o resolver algunos puzzles al más puro estilo de los juegos de «Resident Evil».



LA INFILTRACIÓN nos ayuda a entrar en zonas con nazis, y en ciertas fases es imprescindible.



LA FASE DE DISPAROS aparece sólo en Hong Kong, pero tiene una enorme carga de acción.



LOS PUZZLES no nos causan demasiados problemas, ya que siempre nos dan muchas pistas.

■ VELOCIDAD ■ NAMCO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



LOS AFICIONADOS A LAS MOTOS van a encontrar aquí todos los datos actualizados del campeonato de Moto GP. ¡Es como correr el mundial sin salir de casa!

¿CÓMO CORRER?

Los 6 modos de juego nos dan variedad para rato. Junto al modo Desafío (tira de la derecha), el arcade y el contrarreloj, tenemos:

1. TEMPORADA: Hay que superar varias rondas consecutivas, quedando siempre en la mejor posición posible, y de esta manera ascender en la clasificación.

2. MULTIJUGADOR: Tiene dos modos: Versus (permite hasta cuatro jugadores) y Campeonato (sólo dos jugadores compitiendo entre ellos y contra la CPU).

3. LEYENDAS: Nos enfrentamos a cinco pilotos míticos del motociclismo de la talla de Doohan o Schwantz. Nada fácil.

ROSSI →

Él, Checa y compañía compiten por ser los "amos" de los 35 circuitos que tiene el juego. También incluye varios corredores ocultos...

¡METAMOS LA TERCERA!

MOTO GP 3

Jerez, Estoril, Sepang... Con este simulador hasta podéis aprender geografía mientras os hacéis unos campeones de las motos.

■ **LA LICENCIA DEL MUNDIAL DE MOTO GP** hace posible que en este juego encontremos las escuderías, pilotos y circuitos reales del campeonato. Si sois "moteros", ya sabréis de qué va el asunto, pero si no estáis muy puestos, sabed que consiste básicamente en subirnos a una moto de 500 c.c. y correr a toda pastilla por enrevesados circuitos. ¿El objetivo? Pues cruzar la meta antes que nadie, claro.

Al igual que en las dos partes anteriores, que también salieron en PS2, el modo principal nos invita a participar en una competición como la verdadera, con diferentes carreras y una clasificación por puntos, y se apoya en una sensación de velocidad muy alta y un realismo "acongojante". Además, en esta entrega también se ha incluido una vista subjetiva que es súper-espectacular, aunque complicada de controlar.

→ **CORREMOS EN QUINCE CIRCUITOS REALES,** frente a los diez que encontrábamos en la segunda parte, y tenemos veinte más inventados por Namco, que podemos probar en el modo Desafío (el que más nos mola a nosotros) o enfrentándonos a otros



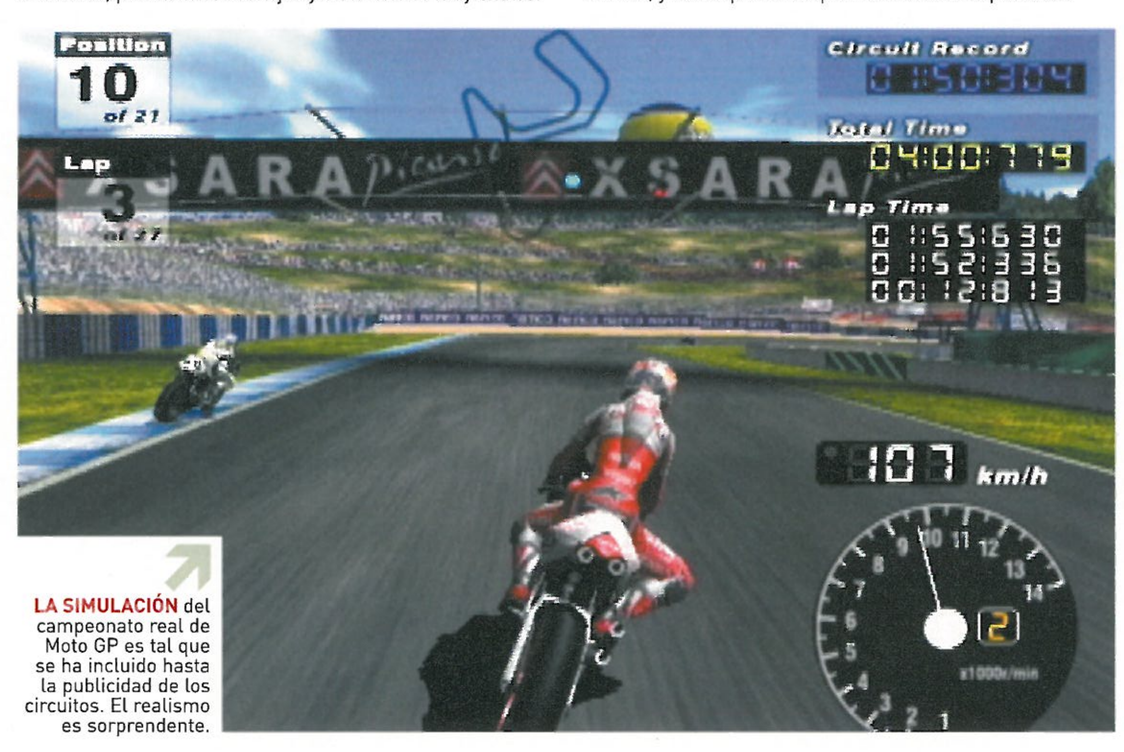




EL CLIMA es variable. Si llueve encontramos peor control y visibilidad, pero también reflejos y distorsiones muy chulos.



EN EL MODO SIMULACIÓN la moto se comporta de forma realista, y eso supone trompazos así cada dos por tres...



LA SIMULACIÓN del campeonato real de Moto GP es tal que se ha incluido hasta la publicidad de los circuitos. El realismo es sorprendente.

APARCAD LA VESPINO

Porque este juego tiene detalles tan realistas en el apartado gráfico, que creeréis que sois pilotos de Moto GP de verdad. Mirad estos ejemplos:



LA VISTA SUBJETIVA es dura de controlar al principio, pero hace subir la adrenalina hasta límites no admitidos por los cardiólogos. No os perdáis las salpicaduras de agua cuando llueve. La caña.



LAS REPETICIONES casi dejan en ridículo a las de la televisión. Se ven tomas aéreas y primeros planos que fingen estar hechos "a pulso". Los planos más cortos parecen de imagen real.







EL MODO DESAFÍO tiene cien pruebas, algunas en circuitos reales (Izquierda), y otras en trazados ficticios o llevando a una chica (Centro). Hay que seguir los recorridos, derrotar a pilotos concretos, etc. Los premios son muy variados: fotos, películas, nuevas motos o incluso cascos extra (Dcha.).

cuatro amiguetes a pantalla partida utilizando el multitap.

A la hora de correr, podemos ajustar el juego a nuestro nivel: si somos novatos, hay que ir de cabeza al modo "Fácil" y sin simulación; pero si creemos que Valentino Rossi es un principiante a nuestro lado, entonces elegimos transmisión manual, dificultad alta y modo simulación. ¡Es como tener una moto de 500 en nuestra habitación! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MODO DESAFÍO** nos ha gustado más que ninguno: es muy original y tiene suculentos premios.

■ **EL MULTIJUGADOR.** ¡Hasta cuatro jugadores corriendo en circuitos reales o de fantasía!

lo peor

■ **EL SONIDO** que incluye un par de efectos y una música resultona, pero que se hace bastante repetitiva.

■ **QUE NO HAYA MODO ONLINE,** como en el juego de Xbox. Hay que ponerse las pilas en este aspecto.

alternativas

«Moto GP 2», la parte anterior de la saga es lo más parecido, a pesar de que ha sido claramente superada por su sucesora. Otros juegos de motos son **«Freekstyle»** o **«MX Superfly»**, pero están orientados al cross y son inferiores a este juego. Si lo que estáis buscando es velocidad en general, **«Gran Turismo 3 A-Spec»** continúa siendo el rey.

■ **GRÁFICOS** Muy detallados (atentos a las repeticiones) y sin popping, excepto en el modo Desafío. En multijugador se pierde riqueza gráfica. **84**

■ **SONIDO** El sonido de la moto es realista, lástima que la música sea machacona. Se echan en falta voces (un comentarista no vendría nada mal). **73**

■ **DURACIÓN** Además de que dominar todas las modalidades del juego lleve tiempo, abrir los cien extras del modo Desafío no se logra en un día. **85**

■ **DIVERSIÓN** Hay entretenimiento para los novatos y los corredores más expertos. La física de las motos en las curvas está un pelín exagerada. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Contrariamente a lo que suele suceder, las mejoras de esta parte se han centrado en añadir más posibilidades al juego, mientras que el apartado técnico es casi idéntico al de hace un año. Como simulador engancha, es variado y está ajustado para resultar accesible a cualquiera. Si a esto añadimos que cuenta con todos los datos reales (y actualizados) gracias a la licencia oficial del mundial, concluimos que es el mejor juego de motos de PS2. Eso sí, si tenéis las anteriores entregas, quizá no veáis demasiadas diferencias.

www.smsparejas.com

MOVILSTATION

¡¡¡Sólo tienes que llamar al -> y después marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!!! **906 29 12 41**

NUEVO EN ESPAÑA

PRINCE OF PERSIA	código 1005
SIBERIAN STRIKE	código 1011
SOLITARIO	código 1013
Gulo's Tale	código 1017
Skate & Slam	código 1012
La invasión de la Tierra	código 10103
Guerra Urbana	código 1008
Legiones solares	código 1016
SUMMER VOLLEY	código 1015
RAYMAN GOLF	código 1010
RAYMAN BOWLING	código 1009
SIX BROKEN WINGS	código 1007
RAIL RIDER	código 1006
LOCKEMUP	código 1004
CLUSTER PIRATE	código 1002
BLOCK BREAKER	código 1001

¿ESTAS ABURRIDO DE LA SERPIENTE?... ¡¡¡AHORA PUEDES TENER LO ÚLTIMO EN JUEGOS EN TU MÓVIL!!!

Para cualquier duda estamos en juegosjava@hotmail.com



¡¡¡Aquí tienes la lista más completa de melodías para tu móvil!!

Envía **MM2** seguido de espacio, el código del tono que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494.** Ej: MM2 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL **906 29 47 70** Nº LICENCIA SGAERMV8M/513/09/9019

TOP 40

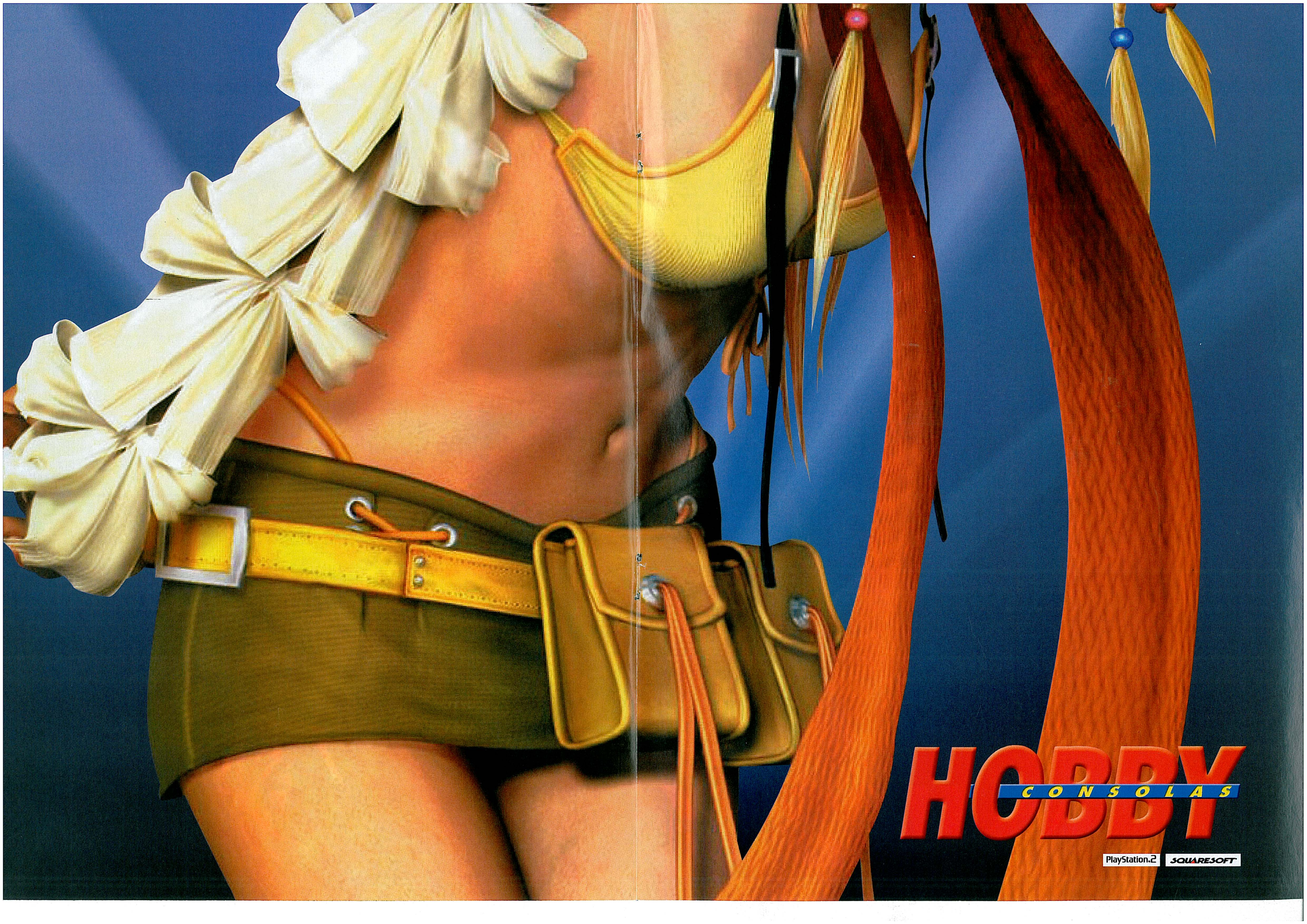
59608 8 MILE - EMINEM
62067 CHIHUAHUA - COCACOLA
62073 SHIN CHAN - TV
59468 WITHOUT ME - EMINEM
59604 LOSE YOURSELF - EMINEM
60278 DESENCHANTEE - KATE RYAN
55058 CARA AL SOL - HIMNO
54210 FIESTA PAGANA - MAGO DE OZ
51027 MISSION IMPOSSIBLE - CINE
68014 HALA MADRID - HIMNO
54316 NO ME LLAMES ILUSO - LA CABRA MECANICA
62023 SIMPSONS - TV
55024 HIMNO DE LA LEGION - HIMNO
62065 MTV - ANUNCIO
51005 EL EXORCISTA - CINE
55011 HIMNO DE ESPANA - HIMNO
68030 CENTENARIO REAL MADRID - HIMNO
51021 LA PANTERA ROSA - CINE
68002 CANT DEL BARCA - HIMNO
54306 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES
62027 FRAGGLE ROCK - TV
53240 LETHAL INDUSTRY - DJ TIESTO
62039 RASCA Y PICA - TV
57005 TARZAN - GRITO
62007 EL EQUIPO A - TV
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO - CINE
54310 MORENITA - UPA DANCE
54257 CUANDO TU VAS - CHENOA
54259 LLORARE LAS PENAS - DAVID BISBAL
51000 STAR WARS DARTH VADER - CINE
60269 ALL THE THINGS SHE SAID - TATU
53221 INFECTED - BARTHEZ
54276 NI MAS NI MENOS - LOS CHICHOS
51113 MAY IT BE - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
51075 GLADIATOR - CINE
68001 ATLETICO DE MADRID - HIMNO
62000 BENNY HILL - TV
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA - HIMNO
65021 PAQUITO CHOCOLATERO - YEYE
51036 TITANIC - CINE

53237 UNIVERSE - CHASIS
62029 VERANO AZUL - TV
56000 LA ABEJA MAYA - INFANTIL
54231 A DIOS LE PIDO - JUANES
59045 TUBULAR BELLS - MIKE OLDFIELD
53009 FREESTYLER - BOOMFUNK MC
53199 ON THE MOVE - BARTHEZ
59599 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ
68004 HIMNO DEL ATHLETIC DE BILBAO - HIMNO
54323 DIME - BETH NOVEDAD
54217 ASEREJE - LAS KETCHUP
54268 BAILA CASANOVA - PAULINA RUBIO
54300 NO SOY UN SUPERMAN - DAVID BUSTA...
51008 EL PADRINO - CINE
72107 BRAVEHEART - DJ SAKIN
59321 THE WAY I AM - EMINEM NOVEDAD
68015 REAL SOCIEDAD - HIMNO
62043 SOUTHPARK - TV
54247 SIN MIEDO A NADA - ALEX UBAGO
50009 LA INTERNACIONAL - TRADICIONAL
51087 TERMINATOR - CINE
55022 ELS SEGADORS - HIMNO
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO - DAVID BUSTA...
60015 ENTER SANDMAN - METALLICA
54222 AVE MARIA - DAVID BISBAL
60024 THE FINAL COUNTDOWN - EUROPE
53014 ECUADOR - DISCO
53205 SAMBA ADAGIO - SAFRI DUO
60012 SWEET CHILD OF MINE - GUNS N ROSES
59580 DILEMA NELLY FT - KELLY ROWLAND
51016 JAMES BOND - CINE
60118 IN THE END - LINKING PARK
65011 MI CARRO - MANOLO ESCOBAR
51111 PULP FICTION - THEME
53238 SPACE MELODIE - LUNA PARK
51131 CONCERNING HOBBITS - SEÑOR DE LOS ANILLOS
54275 ME MUERO POR CONOCERTE - ALEX UBAGO
53060 CAFE DEL MAR - ENERGY 52
60013 NUMBER OF THE BEAST - IRON MAIDEN
59592 SKATER BOY - AVRIL LAVIGNE NOVEDAD
54219 BAILA MORENA - ZUCCHERO
62014 INSPECTOR GADGET - TV
59605 FEEL - ROBBIE WILLIAMS NOVEDAD
54233 PERDONO - TIZZIANO FERRO
54298 MOLA MAZO - CAMILO SESTO
61012 BREATHE - PRODIGY
60231 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS
59143 EVERY BREATH YOU TAKE - POLICE
54213 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA
60356 NOT GONNA GET US - TATU NOVEDAD
62005 COCHE FANTASTICO 2 - TV
54206 TORERO - CHAYANNE
54291 DIGALE - DAVID BISBAL NOVEDAD
60213 THE TROOPER - IRON MAIDEN
56001 EL SHOW DE BARRIO SESAMO - INFANTIL
54313 TRAGEDIA - MARC ANTHONY NOVEDAD
51092 HARRY POTTERTHEME - CINE
54256 QUE EL RITMO NO PARE - P. MANTEROLA
61048 HEY BOY HEY GIRL - CHEMICAL BROTHERS

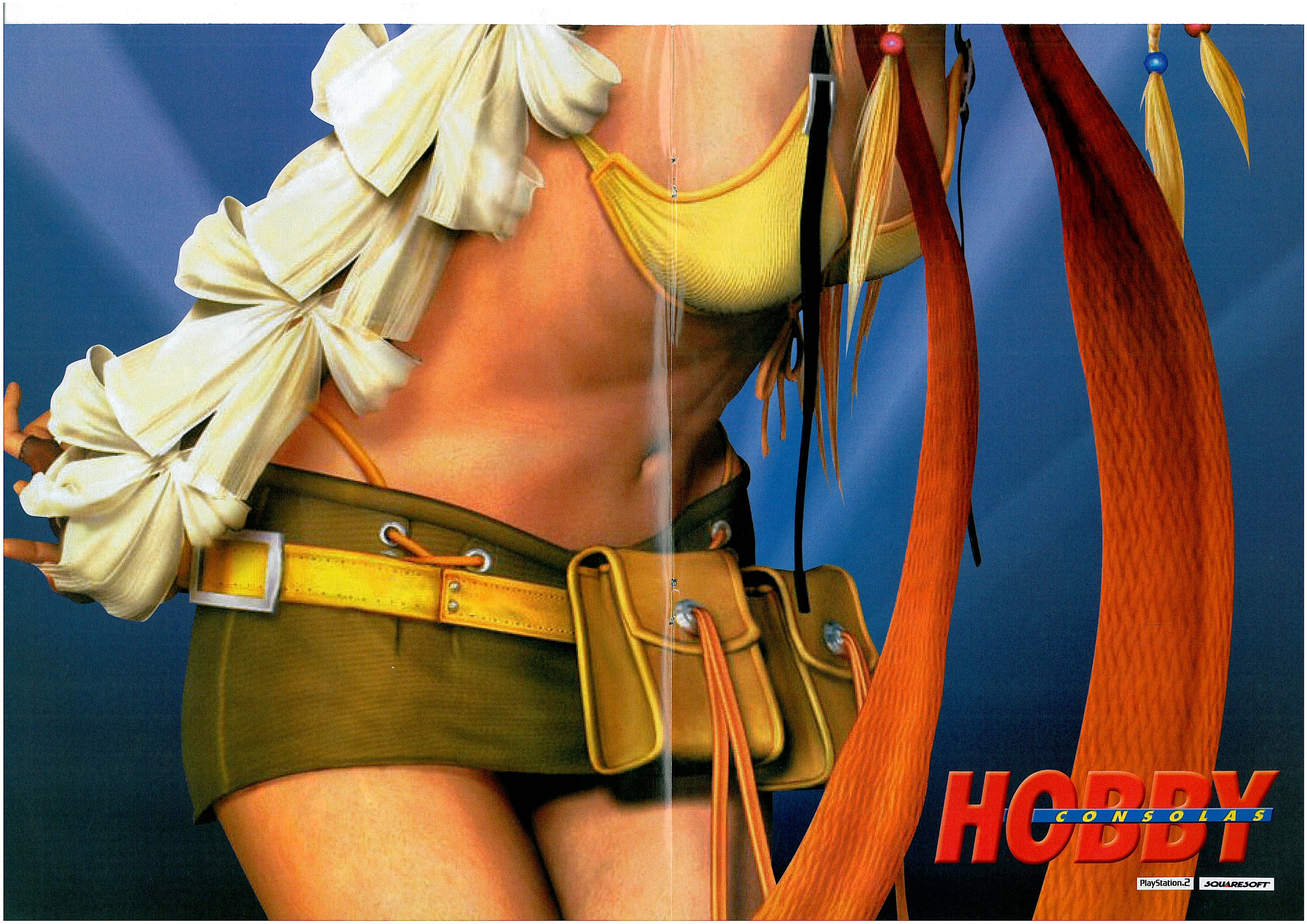
53252 INSOMNIA - FAITHLESS
53220 MOI...LOLITA - ALIZEE
54274 HASTA QUE EL CUERPO... - MAGO DE OZ
60045 SATISFACTION - ROLLING STONES
60078 MOONLIGHT SHADOW - MIKE OLDFIELD
55025 PARTIDO POPULAR - HIMNO
68026 WE ARE THE CHAMPIONS - QUEEN
54014 CACHO A CACHO - ESTOPA NOVEDAD
53225 OUT OF GRACE - ANGLIA
60023 STAIRWAY TO HEAVEN - LED ZEPPELIN
51033 STAR WARS - CINE
51013 INDIANA JONES - CINE
54180 CHIQUILLA - SEGURIDAD SOCIAL
53257 NEVER AGAIN - MILK INC
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC - HIMNO
51063 PRETTY WOMAN - CINE
64056 EYES ON ME - FINAL FANTASY VIII
68003 HIMNO DEL BETIS - HIMNO
54283 SOBE SON - MSM NOVEDAD
51002 AXEL F - CINE
51001 ADDAMS FAMILY - CINE
61005 OXYGEN - JEAN MICHELLE JARRE
60017 OTHERSIDE - RED HOT CHILI PEPPERS
54262 SOY YO - MARTA SANCHEZ
51004 CARROS DE FUEGO - CINE
60014 BREAKINGT THE LAW - JUDAS PRIEST
62032 COCA COLA - TV
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET - EMINEM
72000 CHILDREN OF THE DEMON - AQUALORDS
53222 L´ AMOUR TOUJOURS - GIGI DAGOSTINO
54272 DANZA DEL FUEGO - MAGO DE OZ
56008 BAJO DEL MAR - LA SIRENITA
71015 ZANKOKU NA TENSHI NO... - EVANGELION
62015 LOS PICAPIEDRAS - TV
53249 POWER BRENA - BARTHEZZ
62017 MAZINGUER Z - TV
60328 SMELLS LIKE TEEN SPIRIT - NIRVANA
59005 TAKE ON ME - AHA
54218 BICHO MALO - CAPITAN CANALLA
53012 CHILDREN - DISCO
51127 LA VIDA ES BELLA - CINE
54286 TE NECESITO - AMARAL NOVEDAD
62009 EXPEDIENTE X - TV
54209 CORAZON LATINO - DAVID BISBAL
59541 YESTERDAY - THE BEATLES
59584 DIE ANOTHER DAY - MADONNA
53292 GANBAREH - SASH
71000 THEME - DORAEMON
60020 LIGHT MY FIRE - THE DOORS
51070 TIBURON - CINE
51058 SUMMER LOVING - GREASE
72004 LAP 4 MORE - BARTHEZZ
53247 DARK PHARAO - BARTHEZZ
53305 WHATS YOUR FLAVA - CRAIG DAVID
51125 COME WHAT MAY - -MOULIN ROUGE
65018 LA CABRA - YEYE
56002 HAKUNA MATATA - INFANTIL
61046 BABYS GOT A TEMPER - PRODIGY
68007 MALAGA - HIMNO
66059 KILLING ME SOFTLY - ROBERTA FLACK
54270 EL AIRE QUE ME DAS - D. BUSTAMANTE
60016 COME AS YOU ARE - NIRVANA
68012 RACING DE SANTANDER - HIMNO
61049 MINDFIELDS - THE PRODIGY
62050 LOS MUNSTERS - TV
57006 SILBIDO - LIGAR
68020 HIMNO DEL ZARAGOZA CF - HIMNO
59587 DIRRTY - CHRISTINA AGUILERA
51035 SUPERMAN - CINE
59474 GANGSTAS PARADISE - COOLIO
62002 BUGS BUNNY - TV
72256 CASTLES IN THE SKY - IAN VAN DAHL
59037 YOU CAN LEAVE... - JOE COCKER
51120 AMELIE - CINE
51044 AUSTIN POWERS - CINE
54216 TU PIEL - MANU TENORIO
65014 LIBRE - NINO BRAVO
54326 SAMBAME - UPA DANCE NOVEDAD
59316 CANT GET YOU OUT... - KYLIE MINOGUE
59026 WALKING AWAY - CRAIG DAVID
54266 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
66021 LA BAMBA - LOS LOBOS
62062 BETTY LA FEA - TV
62075 ARALE - TV
72216 LIKE A PRAYER - MADHOUSE
61025 TOUR DE FRANCE - KRAFTWEK
53308 HEAVEN - DJ SAMMY & JANDU FT DD
54227 TRE PAROLE - VALERIA ROSSI
64045 LEMMINGS - VIDEO
72259 SMS - BARCODE BROTHERS
59563 COMPLICATED - AVRIL LAVIGNE
66024 PALOMITAS DE MAIZ - 70
54026 LA COPA DE LA VIDA - RICKY MARTIN
65039 SOY MINERO - ANTONIO MOLINA
62028 CHARLIES ANGELS - TV
57007 ALARMA - MISCELANEA
53341 TU ES FOUTU - INGRID NOVEDAD
54258 DAME MAS - FORMULA ABIERTA
54307 69 PUNTO 6 - JOAQUIN SABINA

61018 ENJOY THE SILENCE - DEPECHE MODE
53022 BLUE - EIFFEL65
62052 GRAN HERMANO - TV
54215 PRIMAVERA CLARA - NURIA FERGO
71011 HEAD CHA LA - DRAGON BALL Z
62079 ANUNCIO MARTINI - TV
55023 HIMNO DE GALICIA - HIMNO
51158 ROCKY - CINE
61009 JUST CANT GET ENOUGH-DEPECHE MODE
56005 LOS PITUFOS - INFANTIL
66080 LA CHICA DE IPANEMA - A. GILBERTO
71031 SAKURA SAKU - LOVE HINA
59624 ROSSO RELATIVO - TIZIANO FERRO
62058 SPIDERMAN - TV
55009 USA - HIMNO
56027 LA GALLINA TURULETA - LOS PAYASOS
61010 BLUE MONDAY - NEW ORDER
65003 SACA EL GUISQUI CHEU - DESMADRE75
61014 TAINTED LOVE - SOFT CELL
63000 CUMPLEANOS FELIZ - TRADICIONAL
64047 METAL GEAR SOLID - VIDEO
53018 LIQUIDO - NARCOTIC
62074 HEIDI - TV
54314 TODO MI AMOR - PAULINA RUBIO
71039 JAJAUMA NI SASENAIDE - RANMA 1.2
54304 EL QUE QUIERA ENTE... - MAGO DE OZ
54214 EL ALMA AL AIRE - DAVID BISBAL
60570 BRING TO LIFE - EVANESCENCE
51123 CARTOON THEME - SPIDERMAN
66000 LA VIE EN ROSE - EDITH PIAF
54101 CORAZON PARTIO - ALEJANDRO SANZ
62019 PIPI LANGSTRUMPF - TV
71045 MOONLIGHT DENSETSU - SAILOR MOON
71042 13 NO JUNJOU... - RUROUNI KENSHIN
71038 EGAO NI AITAI - MARMALADE BOY
54289 MIENTEME - DAVID BISBAL NOVEDAD
54299 CARADURA - ROSA
71022 TOKIMEKI NO DOUKASEN -FUSHIGI YUUGI
54332 DEVUELVEME LA VIDA-NANDEZ Y CRISTIE
57003 20TH CENTURY FOX - SINTONIA
54321 MORIRIA POR VOS - AMARAL NOVEDAD
59014 ALL MY LOVING - BEATLES
64038 STREET FIGHTER 2 - VIDEO
51043 EL LIBRO DE LA SELVA - CINE
51105 CANCION DEL MARIACHI - A. BANDERAS
72231 ANUNCIO - MTV
54320 SIN TI NO SOY NADA - AMARAL
59018 SAMBA DE JANEIRO - BELLINA
51056 LA LISTA DE SCHINDLER - FILM
59038 GIVE PEACE A CHANCE - JOHN LENNON
62036 ILL BE THERE FOR YOU - TV
54329 LAGRIMAS DE PLASTICO AZUL -J.SABINA
64028 SONIC - VIDEO
54013 BOOM BOOM - CHAYANNE
62080 VACACIONES EN EL MAR - TV
64020 PACMAN - VIDEO
53038 BETTER OFF ALONE - ALICEDEE JAY
64059 TO ZANARKAND - FINAL FANTASY X
61011 STRANGELOVE - DEPECHE MODE
72191 MORTAL KOMBAT - TECHNO SYNDROME
63001 MARCHA FUNEBRE - TRADICIONAL
56004 MAHNA MAHNA - INFANTIL
55002 HIMNO DE FRANCIA - HIMNO
52029 CARMINA BURANO - CLASICA NOVEDAD
52028 BOLERO DE RAVEL - CLASICA
51038 ZORBA EL GRIEGO - CINE
71028 TENSHI NO YUBIRIKI - KARESHI KANOJO
51157 TEMA DE LA FUERZA - STAR WARS
60136 LAYLA ERIC - CLAPTON
59620 DY NA MI TEE - MISS DYNAMITE
59617 SORRY SEAMS TO BE... - ELTON JOHN
54315 QUIZAS - ENRIQUE IGLESIAS
62008 EUROVISION - TV NOVEDAD
51126 UNCHAINED - MELODY GHOST
64032 TETRIS1 - VIDEO
54324 SABES - ALEX UBAGO NOVEDAD
61044 RIGHT HERE RIGHT - NOW FATBOY SLIM
51064 PUENTE SOBRE EL RIO KWAI - CINE
64016 MONKEY ISLAND - VIDEO
60000 BACK IN BLACK - ACDC
54006 ARRASANDO - THALIA
51072 THE BRIGHT SIDE OF LIFE - M. PYTHON
52025 PARA ELISA - BETHOVEN
62046 MCGYVER - TV
54303 LA DUEÑA DE MIS OJOS - M. LLUNAS
53008 DJ QUICKSILVER2 - BELISSIMA
60007 THUNDERS - TRUCK ACDC
68010 HIMNO DEL OSASUNA - CF HIMNO
60004 HIGHWAY TO HELL - ACDC
60292 GOD SAVE THE QUEEN - SEX PISTOLS
51010 FOREST GUMP - CINE
52023 CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS-WAGNER
53006 BARBIE GIRL - AQUA
54330 AMISTAD - ISLA DE SAN JUAN
59477 THE REAL SLIM SHADY - EMINEM
59023 STRONGER - BRITNEY SPEARS
59168 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY
54311 MALA GENTE - JUANES NOVEDAD
51048 LOVE STORY - CINE

53077 I PUT A SPELL ON YOU - SONIQUE
54131 ENTRE DOS TIERRAS - HEROES SILENCIO
57000 NBA - DEPORTES
62061 LOONEY TUNES - TV
51052 LA PATRULLA X - CINE
55021 HIMNO DE RUSIA - HIMNO
72017 FREE DJ - QUICKSILVER
51045 EL GUARDAESPALDAS - CINE
62076 CHICHO TERREMOTO - TV
72024 ALONE - LASGO
54200 TU MUSICA ES MI VOZ - OT 1
62018 THE MUPPET SHOW - TV
59012 TARZAN - BOY BALTIMORA
51156 PSICOSIS - CINE
54001 MACARENA - LOS DEL RIO
50008 KALINKA (RUSA) - TRADICIONAL
60010 BASKET CASE - GREEN DAY
54212 VINO TINTO - ESTOPA
54151 SIN DOCUMENTOS - LOS RODRIGUEZ
51155 POR UN PUÑADO DE DOLARES - CINE
53030 IT FEELS SO GOOD - SONIQUE
62054 EL PAJARO LOCO - TV
71035 DRAGON BALL - MANGA
51080 DIRTY DANCING - CINE
71003 CATCH YOU CATCH ME... - SAKURA
60313 AERIALS - SYSTEM OF A DOWN
54301 ADEMAS DE TI - DAVID BUSTAMANTE
60378 WAIT AND BLEED - SLIPKNOT
72239 TO FRANCE - NOVASPACE
71017 THE GREAT WARRIOR - FINAL FANTASY VII
54133 SUFRE MAMON - HOMBRES G
51121 SPIDERMAN THE MOVIE - AEROSMITH
57004 PAJARO - CANTO
63003 MARCHA NUPCIAL - WAGNER
53264 KOMODO MAURO - PICOTTO
54208 CORAZON INDOMABLE - CAMELA
65016 CLAVELITOS - YEYE
59006 BIG IN JAPAN - ALPHAVILLE
52000 BACH - CLASICA
54325 ANTES QUE VER EL SOL - COTI
51096 UNCLE FUCKA (SOUTH PARK) - CINE
53278 THE LOGICAL SONG - SCOOTER
53262 SUBURBAN TRAIN - DJ TIESTO
62021 SCOOBY DOO - TV
54158 PAJAROS DE BARRO - MANOLO GARCIA
51071 GOING HOME - LOCAL HERO
53015 FABLE - ROBERT MILES
51067 ENCUENTROS EN LA 3 FASE - CINE
62086 EL SANTO - TV
50004 CUCARACHA - TRADICIONAL
51151 BABY ELEPHANT WALK - HENRY MANCINI
62063 A LITTLE LESS (NIKE) - ELVIS PRESLEY
59013 A HARD DAYS NIGHT - BEATLES
54191 19 DIAS Y 500 NOCHES - J. SABINA
60009 YOU GIVE LOVE A BAD NAME - BON JOVI
60353 THE GAME OF LOVE - SANTANA
51076 PULP FICTION - CINE
61040 NO GOOD - THE PRODIGY
54119 INSURRECCION - EL ULTIMO DE LA FILA
60410 I WAS MADE FOR LOVING YOU - KISS
62013 HITCHCOCK - TV
71016 FIDDLE DE CHOCOBO - FINAL FANTASY VII
68006 ESPANYOL - HIMNO
54028 CORAZON ESPINADO - SANTANA
68005 CELTA - HIMNO
59612 BEAUTIFUL - CHRISTINA AGUILERA
65002 VIVIR ASI ES MORIR... - CAMILO SESTO
51037 TOPGUN - CINE
61007 THE MODEL - KRAFTWERK
60238 NOTHING ELSE MATTERS - METALLICA
51014 JAMES BOND GOLDFINGER - CINE
54309 HOMBRES - FANGORIA
51012 GHOSTBUSTERS - CINE
51007 EL GORDO Y EL FLACO - CINE
56014 EL BARQUITO CHIQUITITO - INFANTIL
51011 CUATRO BODAS Y UN FUNERAL - CINE
57001 CIRCO - MISCELANEA
56009 CHIM CHIM CHER EE - MARY POPPINS
54302 CANTABRIA - DAVID BUSTAMANTE
60086 BOHEMIAN - RHAPSODY QUEEN
65010 UN RAYO DE SOL - LOS DIABLOS
56024 UN ELEFANTE SE BALANCEABA -INFANTIL
65008 TE ESTOY AMANDO LOCAMENTE -GRECAS
62051 POPEYE - TV
68008 MALLORCA - HIMNO
60109 MALA VIDA - MANO NEGRA
54012 LA BOMBA - RICKY MARTIN
60018 JUMP - VAN HALEN
68011 HIMNO DEL REAL OVIEDO CF - HIMNO
51138 HALLOWEEN - CINE
51074 GEORGE DE LA JUNGLA - CINE
54333 DEVUELVEME A MI CHICA - S. SOCIAL
60069 CREEP - RADIOHEAD
62041 CORRUPCION EN MIAMI - TV
60571 CLOKS - COLDPLAY
54017 CAROLINA - M CLAN
60075 BORN IN THE USA -BRUCE SPRINGSTEEN
56007 BIBBIDY BOBBIDY BOO - CENICIENTA
53259 BELISSIMA - DJ QUICKSILVER



HOBBY
CONSOLAS
PlayStation.2
SQUARESOFT

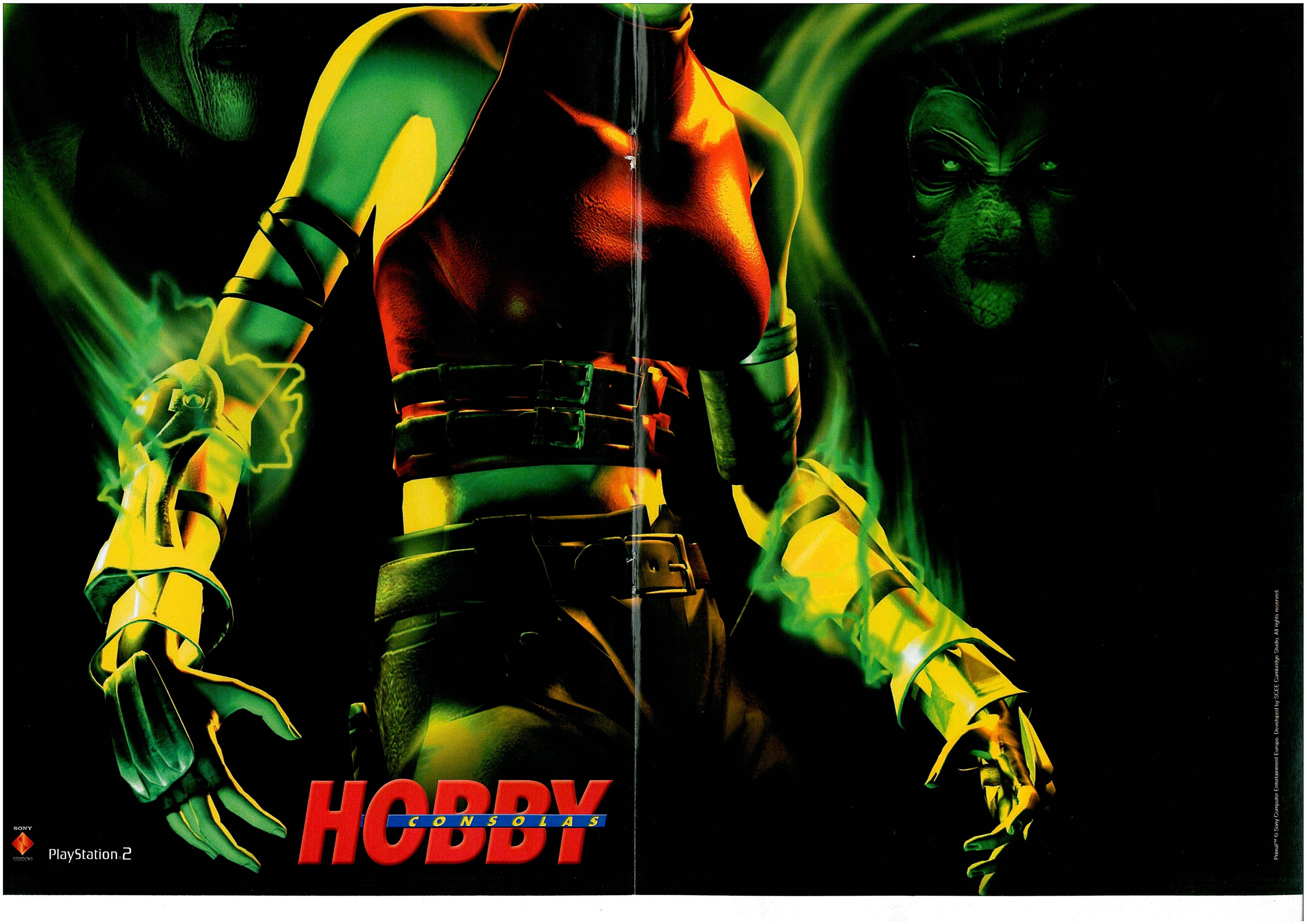

HOBBY CONSOLAS
PlayStation.2
SQUARESOFT


RIKKU
DE FINAL
FANTASY X-2


RIKKU
DE FINAL
FANTASY X-2


PRIMAL


PRIMAL


SONY
PlayStation 2
HOBBY CONSOLAS
Primal™ © Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Cambridge Studio. All rights reserved.



SONY
PlayStation 2
HOBBY
CONSOLAS

LOGOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos para decorar tu móvil!!!

Envía MM2 seguido de espacio, el código del logo que quieras, otro espacio y la marca del móvil que tengas al 7494. Ej: MM2 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL 906 29 47 70 Nº LICENCIA SGAERMV8M/513/09/9019

50111	21083	27000	18026	01163	16222	01003	03110	01140	09013	29087	04135	09016
29095	01246	09121	20138	16188	27026	03084	09012	06047	06351	30002	30061	02015
21073	30008	30023	03091	06060	18259	06050	02279	03383	03004	01001	02237	21012
01051	03021	18465	30449	16223	01022	02209	21019	30278	19004	01173	01164	03112
18258	06070	01025	01176	01160	21010	01018	03422	27202	01037	01175	18437	03040
18270	18341	02082	16219	30003	04012	18260	03002	09302	27005	02021	27126	01067
24005	01034	30276	28173	06417	11035	01260	03393	02009	18288	01063	20023	17034
11132	02016	50101	01035	06085	03039	01081	03093	06014	04006	16108	16220	09124
01041	18315	01002	09150	24004	03027	09087	16218	18240	03015	49269	18043	21188
30074	03520	01008	06049	20022	06368	19043	26000	20136	06378	01216	25067	02026
02347	06051	19006	22015	01036	01148	06004	09195	16224	03001	03037	09098	24072
18000	20015	01211	06006	06061	01007	01039	09109	24021	24052	09022	27023	01033
02013	01016	03030	49105	01027	49082	06360	02052	12034	20001	01029	09296	24035
30040	04061	01248	18354	21031	27013	04097	02373	04092	21032	49630	49053	16143
01006	02018	02303	05013	26007	18064	30011	02100	09138	03022	27015	49641	49648
03011	16143	04018	20038	01015	30047	02358	06039	28028	03100	16100	16142	04108
49104	49441	18070	18064	01023	03216	04074	02006	12059	21036	05136	05225	49003
49384	16167	12046	20064	30516	28043	18250	06032	30537	16020	20025	49282	02031
02063	03003	09125	12090	49262	02051	18548	01010	16157	18077	20006	22070	03629

TELETEST



- ¿QUIERES SABER LO QUE LA GENTE PIENSA DE TÍ?
- ¿ESTÁS SEGURO/A DE QUE TU PAREJA TE ES FIEL?
- ¿SABES BESAR APASIONADAMENTE?

PARA SABERLO SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL **906 51 03 94**

TELECOÑAS

¿BUSCAS VENGANZA? ¿TE GUSTA GASTAR BROMAS? NOSOTROS TE AYUDAREMOS...

906 51 03 25

RELACIONES



¿ESTÁS HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía **QDAMOS2** al **7494**

O LLAMA AL 906 51 03 31

¡ESTOS NUEVOS TONOS SUENAN COMO MÚSICA REAL!

TONOS POLIFÓNICOS

PARA PEDIR TUS TONOS POLIFÓNICOS LLAMA AL

906 15 01 14

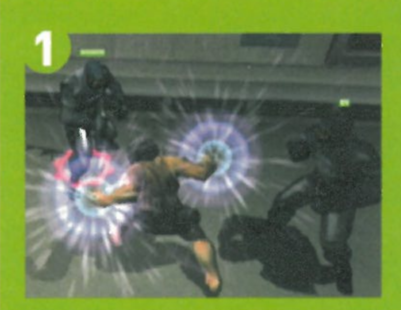
Y MARCA EL CÓDIGO DE TU TONO (VER INSTRUCCIONES ABAJO)

1010 MISSION IMPOSSIBLE THEME - CINE
3846 CHIHUAHUA - DJ BOBO
2484 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY
2567 WITH OR WITHOUT YOU - U2
4188 LOSE YOURSELF - EMINEM
1546 ONE MORE TIME - DAFT PUNK
3704 LLORARÉ LAS PENAS - DAVID BISBAL
3847 CUANDO TÚ VAS - CHENOA
1008 JAMES BOND THEME - JAMES BOND
1543 ITS MY LIFE - BON JOVI
3318 WITHOUT ME... - EMINEM
3824 SK8ER BOI - AVRIL LAVIGNE
1575 ON THE MOVE - BARTHEZZ
3790 TODA LA NOCHE EN LA CALLE - AMARAL
2924 Y.M.C.A VILLAGE - PEOPLE
3438 A DIOS LE PIDO - JUANES
4084 THEME - SUPERMAN
1598 JUST CANT GET ENOUGH - DEPECHE MODE
2633 SUERTE - SHAKIRA
3161 START ME UP - ROLLING STONES
3293 FLIGHT 673 - DJ TIESTO
1398 FREESTYLER - BOMFUNK MC´S
3191 ET - CINE
3550 AVE MARIA - DAVIS BISBAL
3551 CORAZÓN LATINO - DAVID BISBAL
3898 THEME - THE GODFATHER
1000 ANGEL - SHAGGY
1319 OOPS I DID IT AGAIN - BRITNEY SPEARS
3523 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS
3552 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA
3566 SIN MIEDO A NADA - ÁLEX UBAGO
3692 IN MY PLACE - COLDPLAY
1744 STAR WARS REBEL THEME - STAR WARS
2319 RAMP! THE LOGICAL SONG - SCOOTER
3284 MISSION IMPOSSIBLE - U2
3579 HERE I AM - BRYAN ADAMS
3844 TU M´AS PROMIS... - IN-GRID
3892 SOY YO - MARTA SANCHEZ
3970 THE STARS - CRANBERRIES
4052 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ
4092 MY HEART WILL GO ON - CELINE DION
4245 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES Y OT II
1422 CANTINA THEME - STAR WARS
1593 THUNDERSTRUCK - AC/DC
1808 CANT GET YOU OUT OF... - KYLIE MINOGUE
1972 YESTERDAY - BEATLES
2948 OUR HOUSE - MADNESS
3296 GET UP STAND UP - BOB MARLEY
3580 IT JUST WONT DO - TIM DELUXE
3766 DILEMMA NELLY FEAT. - KELLY ROWLAND
3825 DIRTY - CHRISTINA AGUILERA
3972 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
4038 ONE LOVE - BLUE
4228 EL AIRE QUE ME DAS - D. BUSTAMENTE
4304 MUNDIAN TO BACH - KE PANJABI MC
4323 SORRY SEEMS TO BE... - ELTON JOHN
4352 LONESOME DAY - BRUCE SPRINGSTEEN
4398 CAN´T TURN YOU LOOSE - BLUES BROTHERS

Simplemente tienes que llamar a la línea de pedidos. Allí podrás comprobar la compatibilidad de tu móvil. Recuerda que el móvil tiene que tener dado de alta el servicio WAP antes de llamar.

*Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 906: 1,09 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja de la misma llame al 902013633

■ BEAT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,95 € (PS2/Xbox), 64,95 € (GC) ■ +13 años ■ Lanz.: Ya disponible









UN VIRUS MORTAL va a acabar con la vida de Lobezno y sólo hay una forma de evitarlo: pelear contra decenas de enemigos usando todos los poderes del superhéroe.

LOBEZNO TIENE LA "GRIPE"

Si descubriéramos que nos han inoculado un virus, seguro que nos enfadaríamos y saldríamos corriendo al hospital. En cambio, cuando Lobezno se cabrea saca sus garras de adamantium y empieza a hacer cosas así:

1. **PELEA CONTRA VARIOS ENEMIGOS** a la vez, y cuando le rodean se dedica a hacer un montón de combos distintos.
2. **EL SIGILO** es otra de sus virtudes: puede infiltrarse para acabar con los malos sin que salten las alarmas.
3. **LOS ENEMIGOS FINALES** requieren una estrategia, pero como este superhéroe se las sabe todas, no tiene problemas.

UN SUPERHÉROE "AGARRAO"

X-MEN 2

Lobezno tiene garras como los gatos, persigue olores como los perros y se cepilla a cientos de malos como si fuera un león. ¡Menudo "animal"!

■ **EL FAMOSO SUPERHÉROE DE LOS CÓMICS,** convertido ahora en estrella de cine, ha pillado un virus tan "chungo" que acabará con él en 48 horas como no encuentre un remedio. Obviamente, a nuestro amigo no le mola caer por una "gripe" cualquiera, así que se ha lanzado en busca de un antídoto que está guardado en una base militar. Lo malo es que hay cientos de enemigos custodiándolo, y algunos son tan conocidos como Magneto, Dientes de Sable o Juggernaut, con lo que a Lobezno le toca pelear sin descanso. Por delante le espera el desarrollo clásico de todos los "beat'em up", basado en avanzar y pegar, aunque por suerte esconde varios ases en la manga: nuestra inestimable ayuda, su poder curativo y, lo más importante, unas afiladas garras de adamantium que le permiten "afeitar" a sus rivales. Y todavía hay más, porque cuando se ve rodeado también puede hacer unos ataques especiales muy bestias.

→ **ADEMÁS DE PEGAR, EL SIGILO ES FUNDAMENTAL** en muchos de los 24 niveles del juego, en los que se impone pasar inadvertidos. Para lograrlo disponemos de los sentidos amplificados de Lobezno, con los que podemos detectar el olor o las huellas de nuestros enemigos, y así acabar con ellos sin que nos pillen.

LOBEZNO

El origen de este superhéroe no está muy claro, pero lo que sabemos seguro es que con su esqueleto y sus garras irrompibles puede hacer polvo a cualquier enemigo.







LAS TORRETAS DE DISPARO en las que montamos a veces, son muy útiles para acabar con los enemigos más duros.



SI NOS MOVEMOS CON SIGILO podemos cargarnos a los enemigos de un solo golpe. ¡Pero procurad no estornudar!



TODOS LOS ATAQUES ESPECIALES con los que contamos sólo se activan cuando varios enemigos nos rodean, y son tan sencillos de hacer como potentes.

PODERES ANIMALES

Si habéis visto las pelis de los "X-men" o leído algún cómic de Lobezno, sabréis cuales son los poderes de este supehéroe. De todas formas, los repasamos:



LAS GARRAS de Lobezno son tan afiladas que pueden romper una alambrada con la misma facilidad que "tricortan" a un enemigo, pero para activar su poder curativo debe guardarlas.



USANDO LA "VISIÓN ANIMAL" podemos detectar olores y seguir las huellas de nuestros enemigos, lo que es muy útil para localizar enemigos al acecho y objetos escondidos.







SIENDO MAS FIEL A LOS CÓMICS que a la peli, este juego nos muestra el inicio de Logan (Lobezno para los amigos) en "Arma X" (Izq.) y nos trae a un montón de conocidos villanos (Cen.). Además, a lo largo del juego ganamos nuevos trajes como éste amarillo (Dcha.)

Como veis, el protagonista conserva todos sus superpoderes, lo que unido a la aparición de conocidos supervillanos crea una atmósfera que hará las delicias de sus fans y es precisamente lo mejor del juego. Además, sirve para compensar un desarrollo un poco monótono y un apartado gráfico al que le faltan detalles para llegar más alto. Con todo, seguro que los fans de la Patrulla X disfrutarán con él. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS PODERES** de nuestro héroe, como sus garras, su visión animal y su capacidad curativa.

■ **LOS JEFES FINALES**, como Juggernaut o Magneto, son tan famosos como el propio Lobezno.

lo peor

■ **SE HACE ALGO MONÓTONO.** Vale que sea "avanzar y pegar", pero falta variedad. ¿Qué tal algún puzzle?

■ **LA DIFICULTAD**, que nos obliga a repetir bastantes veces cada fase. Un juego no apto para impacientes.

alternativas

El mejor juego de acción protagonizado por superhéroes (a la espera de probar **«Daredevil»** en PS2) es **«Spiderman»**. Si os va la lucha, en **«Marvel Vs. Capcom 2»** y **«X-Men: Next Dimension»** hay también un desfile de superhéroes. En el género del beat´em up sobresale **«Las Dos Torres»**, que tiene una genial ambientación, aunque se hace corto.

■ **GRÁFICOS** La ambientación es muy buena, y los personajes son fieles al cómic (no a la peli), pero faltan más polígonos, texturas y efectos de luz.	79
■ **SONIDO** La música y los efectos de sonido no están mal, aunque van algo desacompasados. Sin embargo, lo más grave son las voces en inglés.	73
■ **DURACIÓN** Completar los 24 niveles nos lleva pocos días, aunque encontrar todos los trajes ocultos alarga un poco más la vida de juego.	70
■ **DIVERSIÓN** La combinación de acción y sigilo, y los poderes de Lobezno son los mayores atractivos de un juego que es un tanto monótono	79
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

valoración

«X-men 2» cumple de sobra las expectativas de cualquier fan de Lobezno, porque reproduce de manera fiel todos los poderes de este superhéroe, como sus garras, el poder curativo o los sentidos amplificados. Además, el desarrollo mezcla acción intensa con infiltración, lo que nos permite elegir el modo de completar cada fase. Pero lo que no podemos pasar por alto es que le falta variedad y que apartado gráfico no es todo lo bueno que podría ser, por lo que al final no alcanza el nivel de títulos como «Spiderman».

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (PS2)/ 64,95 € (GC) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible





3 Editar jugador

Cara	6/4/3/ 1/ 1/ 9/ 5
Tipo cara	4
Mandíbula	1
Color cara	4
Tipo barba	2
Color barba	8
Tipo pelo	18
Color pelo	2
OK	

CAMPEONES A LOS PUNTOS

Ganar un partido es algo más que una simple satisfacción personal. Gracias al divertido sistema de puntos del juego, las victorias os servirán para "comprar" de todo.

1. **SE GANAN PUNTOS** en cualquiera de los modos de juego, que van desde el Mundial hasta el frenético Modo Misión.
2. **LAS VICTORIAS** nos dan puntos para adquirir equipaciones, "piezas" para el estadio, equipos e incluso habilidades.
3. **EL EDITOR** nos permite utilizar todo aquello que compremos para crear nuestro propio equipo o inventar cracks.



FÚTBOL SENCILLO PERO REALISTA es ni más ni menos lo que os ofrece este título, que combina elementos tanto de arcade como de simulador. Así satisface a todos.

GOLES A GUSTO DE TODOS

ISS 3

Si os cuesta enlazar tres pases seguidos, pero tampoco os mola que os lo den todo hecho, estos partidos están pensados para vosotros.

■ GANAR UN PARTIDO CADA VEZ ES MÁS DIFÍCIL, y no sólo en la realidad, sino también en las consolas. Como la mayoría de sagas futboleras tienden a la simulación, nos ofrecen un control más complicado, pero «ISS3» va dirigido precisamente a los que buscan una diversión directa sin renunciar al realismo.

Para empezar, casi todos los futbolistas aparecen con sus nombres verdaderos, repartidos entre 58 selecciones, 8 clubes (éstos sí son inventados) y otros 16 equipos desbloqueables. Con ellos podemos disputar torneos como el Mundial o la Eurocopa, además de atrevernos con un divertido "Modo Misión", en el que tenemos que superar retos como remontar un partido, por ejemplo.

→ UNA VEZ SOBRE EL CÉSPED, EL CONTROL ES SENCILLO y se domina rápidamente, lo que le distingue de los simuladores más serios. Tenemos pase largo y corto, pase al hueco y disparo, a lo que hay que añadir unas cuantas virguerías que se hacen mediante combinaciones de botones.

PORTERO →

En este juego no son nada fáciles de batir, sobre todo desde lejos. Casi todos los jugadores aparecen con sus nombres verdaderos.



GANAR EL MUNDIAL con España es posible si acertamos con la portería contraria. ¡Aquí no hay árbitros egipcios!



LAS REPETICIONES sacan a relucir la gran calidad gráfica del juego y el realismo de las situaciones que se producen.



EL JUEGO AÉREO es fundamental para lograr la victoria, como suele suceder en esta saga. En un buen centro puede estar el partido.

¿TE GUSTA REGATEAR?

Además de las acciones que se hacen combinando varios botones (bicicletas, sombreros, etc.), hay una opción muy novedosa para dejar sentado al defensa.



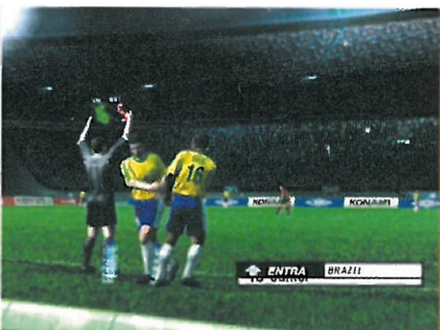
ESTE ICONO (el de L1) nos avisa que se puede activar el "Modo Regate", y suele aparecer cerca de las bandas. Ahí decidimos si driblamos al modo "clásico" o utilizamos este sistema.



EL MODO REGATE acerca la cámara al césped, y nos deja deshacernos del contrario, decidiendo la dirección y el momento en que queremos escaparnos. ¡Allá va Ronaldo!







LAS SITUACIONES que vemos durante los partidos son las mismas que disfrutamos en un encuentro real. Desde el genial "Zizou" vacilando al contrario (Izq.), hasta Beckham protestando (Centro), pasando por una sustitución en busca de un revulsivo (Dcha.).

El desarrollo de los partidos es bastante real, tanto por la genial ambientación como por la sucesión de jugadas de todo tipo, desde goles para enmarcar hasta auténticos "churros". Esto sólo se rompe cuando activamos el innovador "modo regate", que pone en marcha una especie de "tiempo bala" para deshacernos de algún rival cerca del área. Toda una garantía para que los forofos disfruten con estos partidos. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

SU CONTROL, que consigue acertar perfectamente con el punto medio entre sencillez y realismo.

LA AMBIENTACIÓN durante los partidos es fantástica y está cargada de detalles de lo más realista.

lo peor

SU CURVA DE APRENDIZAJE se le puede hacer un pelín corta a los más experimentados en este género.

LOS EQUIPOS, pese al completo editor, resultan bastante escasos en comparación con otros títulos.

alternativas

PS2 tiene un abanico bastante amplio de opciones en esto del balón, aunque los reyes son **«FIFA 2003»** y **«Pro Evolution Soccer 2»** (éste también es de Konami). Tras ellos, y al nivel que «ISS 3», se situaría **«Esto es Fútbol 2003»**. En GC, la mejor opción es sin duda **«FIFA 2003»**, gracias a su realismo y a su abrumador apartado de opciones.

GRÁFICOS El juego resulta muy fluido, especialmente las animaciones, y ciertos jugadores son reconocibles por su físico y movimientos. **89**

SONIDO Los comentarios de Ángel G. Ucelay y Jorge D'Alessandro son muy acertados, y cuenta con detalles como la megafonía del estadio. **89**

DURACIÓN Ante la escasez de equipos se incluye el sistema de puntos por victoria y el Modo Misión. Eso sí, jugando con un amigo no tiene fin. **84**

DIVERSIÓN Un control sencillo pero con muchas posibilidades, partidos vibrantes, crear nuestros propios equipos... Para pasarlo en grande. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Que Konami sabe hacer juegos de fútbol es algo que ha venido demostrando desde hace tiempo. Pero lo que más mérito tiene de este «ISS3» es que, además, ha sabido innovar en un género tan trillado aparentemente como el fútbol. El "modo regate", aunque puede no gustar a todos, es una propuesta original e interesante, al igual que el sistema para conseguir y gastar puntos. Por lo demás, hay que perdonarle la escasez de equipos y cierta falta de profundidad, porque éste es un título que, por su realismo y diversión, no os defraudará.

■ ACCIÓN ■ TECMO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 15 de mayo









EN ESTE JUEGO DE ACCIÓN debemos acabar con cientos de monstruos. Los tres escudos de Rygar resultan ser un arma infalible.

SOBREVIVIR A UNA ODISEA

No sabemos si Rygar es muy valiente o muy tonto, pero el caso es que se va a enfrentar al mismísimo dios Cronos. Seguro que después de esto se va a hacer muy famoso, así que si queréis compartir su fama, seguid nuestros consejos.

1. **PELEAD CONTRA LOS MALOS** utilizando 3 escudos. Cada uno tiene combos diferentes, pero todos son muy fáciles de realizar.
2. **LAS PLATAFORMAS** no son muy difíciles de superar, pero no os confiéis.
3. **EL JEFE FINAL** de cada uno de los 7 mundos es tan grande y duro como este bicho de 5 cabezas.

UNA AVENTURA MITOLÓGICA

RYGAR

Si Russell Crowe hubiera tenido que lidiar con tanto bicho, fijo que no habría salido en "Gladiator". ¡Que aprenda de Rygar!

■ **UNA PRINCESA HA SIDO SECUESTRADA;** los Titanes, unos monstruos gigantes, han despertado; el malvado dios Cronos pretende abrir las puertas del infierno... Con semejante panorama, lo normal sería escapar como ratas, pero Rygar, el gladiador que protagoniza de este juego, ha decidido plantar cara.

Como comprenderéis, no vamos a dejar que se divierta él solito, así que le acompañamos por siete mundos ambientados en la Grecia clásica para "encargarnos" de un montón de bichejos, desde los más insignificantes hasta los enormes enemigos finales.

Pero si pretendemos salir con vida de esta aventura, tenemos que hacer nuestra la frase "la mejor defensa es un buen ataque", así que aunque las únicas armas que tenemos son tres escudos, los usamos para muchas más cosas que para protegernos.

➔ **PARTICIPAMOS EN UN MONTÓN DE COMBATES,** y allí descubrimos que estos escudos son muy útiles, porque nos permiten realizar muchos combos distintos, invocar a tres "monstruitos" en plan «Final Fantasy» y hacer movimientos especiales, como descender en tirolina. ¡Y todo se controla con sólo dos botones! Claro, que no todo son peleas, porque también encontramos

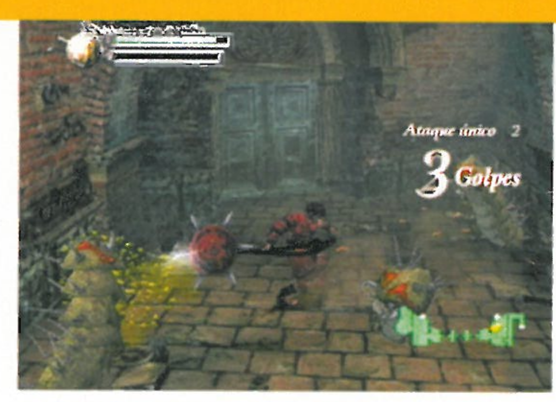


RYGAR

En cuanto este gladiador se enteró de que habían raptado a la princesa, abandonó su vida "circense" y fue al rescate. Si hubiera sabido la cantidad de monstruos con los que le tocaría pelear, se lo habría pensado mejor.







SI ENCADENAMOS MUCHOS GOLPES seguidos, ganamos unos puntos que sirven para subir de nivel los tres escudos.



PODEMOS DESTROZAR LOS ESCENARIOS a discreción: vasijas, estatuas, columnas... ¡Que no quede nada en pie!



LOS JEFES FINALES son enormes, y para derrotarlos debemos atacar sin parar. Eso sí, cuando están a punto de morir se vuelven más bestias.





ESCUDOS MULTIUSOS

Aunque los 3 escudos de Rygar parecen normales, lo cierto es que tienen más funciones que una navaja suiza. Y es que no sólo podemos colocar gemas en ellos para mejorar sus características (defensa, fuerza...); también sirven para hacer todo esto:



LOS COMBOS que podemos realizar, como crear un pequeño tornado con el giro del escudo, os asombrarán por su poder.



LOS MOVIMIENTOS que vamos aprendiendo nos permiten usar el escudo para llegar a zonas elevadas o cruzar abismos.



LAS INVOCACIONES son los ataques más poderosos de cada escudo, aunque al realizarlas perdemos un poco de magia.

zonas plataformeras y más de un puzzle (eso sí, muy facilitos).

Si a todo esto le añadimos unos gráficos que destacan por los escenarios grandes e interactivos, en los que nos podemos cargar casi todo, el conjunto es muy bueno. La pena es que no se hayan ajustado mejor las cámaras (algunas son lejanísimas) y el ritmo de juego, porque hay tramos sin "malos". Aún así, os aseguramos que «Rygar» engancha. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA CANTIDAD DE COMBOS y movimientos especiales que podemos realizar con los escudos.

LOS JEFES FINALES, que están inspirados en la mitología griega y tienen un diseño estupendo.

lo peor

LOS PUZZLES se reducen a pulsar un botón, y se echan en falta unos toques más de aventura.

EL RITMO DE JUEGO, ya que alterna momentos de acción intensa con otros donde faltan enemigos.

alternativas

Los juegos que más se parecen a «Rygar» son las dos entregas de **«Devil May Cry»**, aunque la mejor es la primera. Si preferís más aventura, la serie **«Onimusha»** no os va a defraudar, porque sus dos capítulos son muy buenos. Ahora, que las aventuras de acción más divertidas son **«Metal Gear Solid 2»** y **«Splinter Cell»**, pero van en plan "sigiloso".

GRÁFICOS Los enemigos finales y los escenarios 3D están muy currados, pero a menudo las cámaras se alejan demasiado de la acción. **83**

SONIDO Las melodías épicas nos meten de lleno en esta "odisea griega", aunque los efectos no son muy allá y encima las voces están en inglés. **80**

DURACIÓN Sólo dura unas 6 horas, y al completarlo aparecen 2 nuevos niveles de dificultad y modelos de escudo extra, lo que da algo de vida. **67**

DIVERSIÓN La acción (salvaje en algunos momentos), la cantidad de combos y su facilidad a la hora de realizarlos engancha a cualquiera. **83**

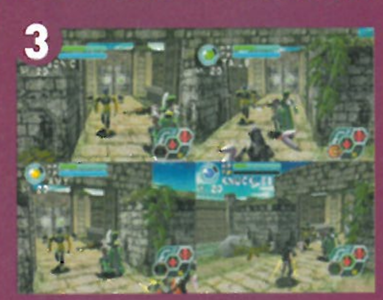
PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Este «Rygar: The Legendary Adventure» es un juego de acción que sorprende por la cantidad de ataques distintos que podemos realizar y también por la asombrosa facilidad a la hora de ejecutarlos. Además, poco a poco aprendemos nuevos golpes y movimientos, lo que nos tiene enganchados durante toda la partida. Pero lo que tampoco podemos negar es que el juego nos habría gustado aún más si el ritmo de la acción fuera más constante (hay momentos en los que no peleamos contra nadie) o si no fuera un juego tan corto.

■ROL ■SEGA ■1 - 4 JUGADORES ONLINE ■CASTELLANO ■59,95 € (9.975 ptas.) ■T.P. ■Lanzamiento: Ya disponible

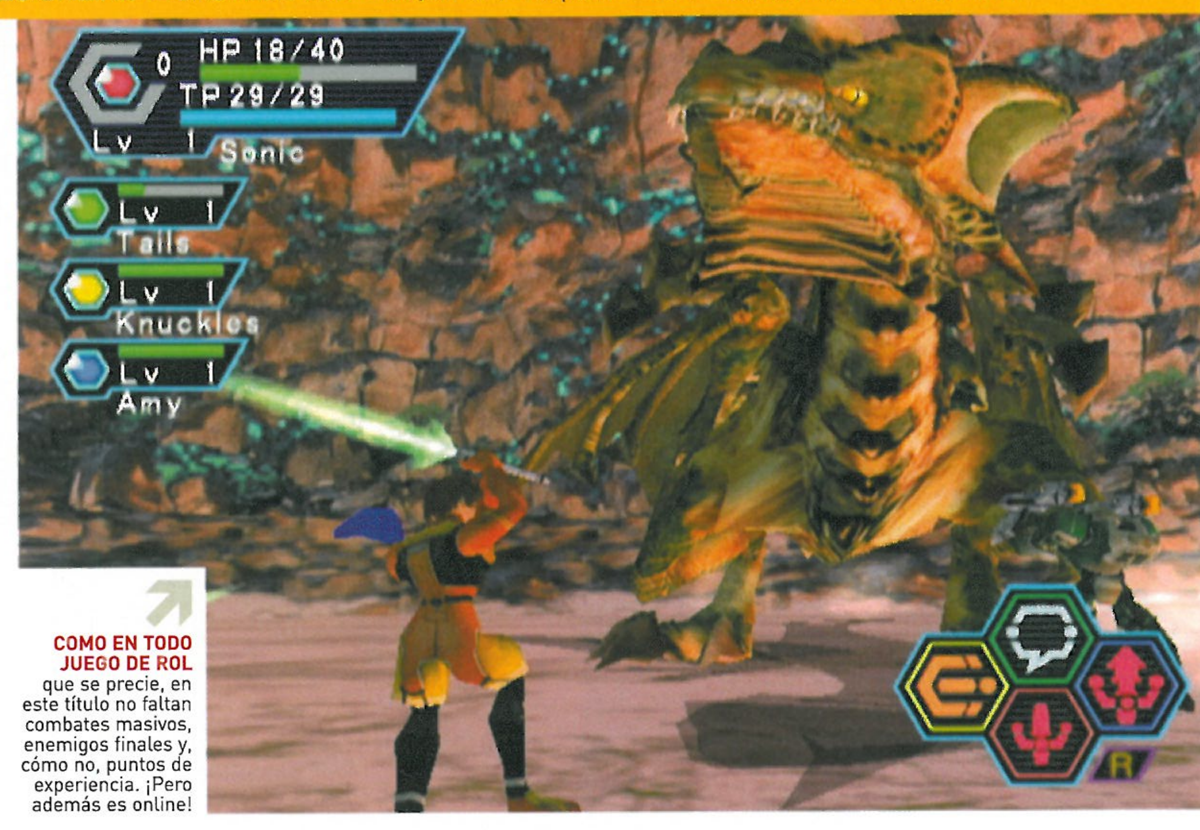


EXPEDIENTE X EN RAGOL

Para esclarecer los misteriosos sucesos que están teniendo lugar en el planeta Ragol no nos hace falta tener las dotes de Sherlock Holmes, sino que basta con...

1. **CREAR UN PERSONAJE** a nuestra medida: raza, ojos, pelo, complexión, habilidades.... podemos configurarlo hasta el más mínimo detalle.
2. **ENFRENTARNOS A LOS MONSTRUOS** de Ragol con todas las armas a nuestra disposición (que no son pocas) y también utilizando nuestro poder mágico.
3. **JUGAR CON AMIGOS,** en la misma consola o a través de Internet, es una buena forma de superar las situaciones más difíciles.



COMO EN TODO JUEGO DE ROL que se precie, en este título no faltan combates masivos, enemigos finales y, cómo no, puntos de experiencia. ¡Pero además es online!

ROL EN EL CIBERESPACIO

PHANTASY STAR ONLINE

Si vais reunir a vuestros amigos para organizar una fiesta, id reservando un estadio, porque con este juego se hacen colegas de todo el mundo.

■**GAMECUBE HA DADO EL SALTO A INTERNET** con una conversión mejorada del mismo «Phantasy Star» que ya demostró en Dreamcast lo divertidos que son los juegos de rol online. Su desarrollo, que no ha cambiado lo más mínimo, nos invita a aclarar los extraños sucesos que ocurren el planeta Ragol, ¿y qué mejor manera de meternos en la aventura que diseñar nuestro propio héroe e ir mejorando sus habilidades a medida que nos "curramos" en tiempo real con cientos de enemigos? Como en cualquier juego de rol, también tenemos que explorar y cumplir misiones secundarias, pero la investigación queda en segundo plano, y al final lo que más importa es nuestra habilidad para repartir leña, porque el esquema "pasillo-pelea" se repite una y otra vez.

→**PERO EL GRAN ATRACTIVO ES EL MODO ONLINE,** ya que nos permite jugar con tres aventureros más de cualquier parte del mundo. ¿Que si varía el desarrollo? Sí, porque se hace más cooperativo, de forma que no sólo podemos intercambiar armas y objetos con el resto del equipo, sino que además los combates y

HUNTER →

A la hora de diseñar al personaje, podemos elegir entre tres razas diferentes, cada una con habilidades diferentes. Los Hunter son expertos espadachines.







LAS MISIONES SECUNDARIAS que podemos cumplir son muchas y variadas. Algunas abren minijuegos en GBA.



LOS COMBATES EN TIEMPO REAL nos enfrentan a decenas de enemigos, así que, si amáis la vida, no dejéis de correr.



HAY MUCHAS ARMAS distintas a lo largo de la partida: espadas, pistolas, rifles, palos mágicos,... Todo vale con tal de sobrevivir en el planeta Ragol.





EL JUEGO EN INTERNET

Si hasta ahora solo habíais usado internet para ligar con chicas, «Phantasy Star Online» os va a descubrir una nueva utilidad de la "red de redes": uniros a personas de cualquier parte del mundo para salir ilesos de las situaciones más peligrosas del juego.



JUGAR EL MODO PRINCIPAL con otros 3 compañeros es la mejor forma de avanzar sin que se nos "atraviese" ningún nivel.



HAY DOS MODOS ADICIONALES: batalla, en el que competimos a puntos, y reto, en el que hay que "limpiar" de malos varias zonas.



PARA COMUNICARNOS con el resto del grupo disponemos de un teclado virtual y un montón de frases predefinidas.

los puzzles, en los que debemos activar varios interruptores a la vez, se resuelven en grupo. Y lo mejor es que la comunicación está asegurada, porque el juego tiene un montón de frases predefinidas que se traducen automáticamente al idioma de cada uno.

¿Y si "pasamos" de Internet? Pues también podemos jugar a pantalla partida con 3 colegas en un modo que completa un excelente apartado multijugador. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS PARTIDAS ONLINE,** que unidas al modo a pantalla partida completan un multijugador genial.

■ **LA CANTIDAD DE ARMAS,** ítems y armaduras que nos vamos a encontrar a lo largo de la aventura.

lo peor

■ **ES ALGO REPETITIVO,** ya que a menudo el sistema de juego se reduce a explorar, pelear, explorar...

■ **PAGAR POR JUGAR ONLINE.** El primer mes es gratis, pero luego debemos "soltar" 8,95 € cada mes.

alternativas

GameCube no tiene un catálogo muy extenso de juegos de rol, pero estrena ahora un título que no debe faltar en ninguna "juegoteca": **«Zelda: The Wind Waker».** Si buscáis más alternativas, tenéis **«Lost Kingdoms»,** un juego de rol a base de cartas, y **«Mystic Heroes»,** aunque los dos tienen menor calidad que el RPG online de Sega.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son grandes y algunos de los personajes y enemigos están muy currados, pero las animaciones no son "muy allá". **80**

■ **SONIDO** El sonido es compatible con sistemas Dolby Pro Logic II, aunque faltan voces, y las melodías y efectos son un tanto pobres. **76**

■ **DURACIÓN** Con dos episodios distintos, un montón de misiones secundarias y los modos multijugador online y offline, hay juego para rato. **90**

■ **DIVERSIÓN** Los modos multijugador y el juego online dan mucha diversión a un desarrollo que, por contra, puede resultar un poco repetitivo. **81**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Esta reedición del título de Dreamcast nos ha demostrado dos cosas: que transcurrido año y medio el original sigue estando al día (incluyendo su apartado gráfico), y que el juego online, si está tan bien llevado como es el caso, es realmente divertido. Claro, que esta conversión también arrastra algunos fallos del original, como un desarrollo algo monótono, y nos presenta otros nuevos, sobre todo el desembolso que supone pagar una cuota mensual por jugar online (¡en DC era gratis!). Aún así, es un juego muy entretenido.

■ SIMULADOR / ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 200 € (incluye el mando de control) ■ +13 ■ Lanzamiento: Ya disponible

A LOS MANDOS DEL ROBOT, tenemos que destruir enemigos, recoger mercancías o asegurar perímetros. Todo para preservar el orden futuro, chicos.







¡TOMA CONTROL!

Lo más llamativo del juego es su mando. Así es como funciona:

1. EL BLOQUE IZQUIERDO tiene la palanca que mueve el VT y un pequeño joystick con el que giramos la cabina. La "seta" mete las marchas, como en un coche.

2. EL BLOQUE CENTRAL es para usos secundarios: lavar el VT, hablar con compañeros... A la derecha hay una palanca de disparo, los controles de encendido y los mandos del monitor: color de letra, zoom.

3. LOS PEDALES sirven para acelerar, frenar o dar un paso lateral muy útil en la batalla.

LOS VT

Estos robots bípedos son lo último en tecnología militar. Llevan un solo piloto, y hay varios modelos divididos en tres generaciones, cada una más potente que la anterior.

EL IMPERIO DE LAS MÁQUINAS

STEEL BATTALION



Con la simulación que ofrece este juego, sólo os hará falta tiznaros de pólvora para creer que estáis en mitad de una batalla.

■ **POCOS SIMULADORES TAN RIGUROSOS COMO ÉSTE** habréis visto en cualquier consola. Su seriedad es tal, que sólo se puede jugar con el enorme panel de control que viene junto con el juego. ¿Para qué sirve semejante "armatoste"? Pues para controlar a un gigantesco robot de guerra llamado "Tanque Vertical", o VT, que debe desbaratar los planes de una superpotencia del futuro ayudado por sus compañeros de batallón.

«Steel Battalion» nos plantea 23 misiones, pero antes de meternos en faena, nos obliga a estudiar el plan de ataque, revisar el armamento e incluso comprar nuevos VTs si creemos que el nuestro se nos queda corto.

→ UNA VEZ DENTRO DEL CAMPO DE BATALLA, la cámara nos muestra el interior de la cabina, y la sensación de estar a los mandos de un "mecha" es total: hay que encenderlo, controlar los cañones de disparo, apagar incendios a bordo, usar visión nocturna, ¡y hasta limpiar el cristal!

La variedad de las misiones, bastante dificilillas por cierto, nos obliga a usar todas estas "pi-



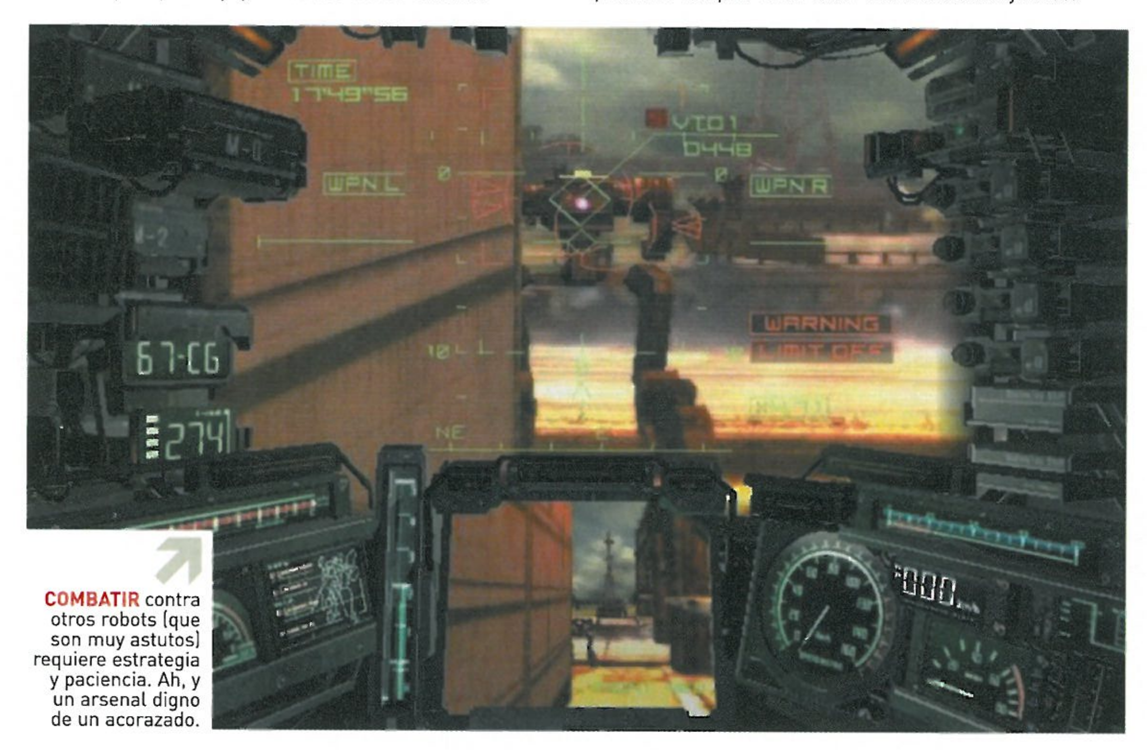




LA COMUNICACIÓN con los otros miembros del batallón nos sirve para pedir apoyo o incluso darles órdenes.



TENEMOS ARMAS para la larga y la corta distancia, pero podemos comprar otras cada vez más buenas y caras.



COMBATIR contra otros robots (que son muy astutos) requiere estrategia y paciencia. Ah, y un arsenal digno de un acorazado.

ÉSTA ES MI GUERRA

No sólo nos sentimos inmersos en la batalla gracias la vista subjetiva o el mando. Muchos otros detalles nos hacen sentir como todo un marine.



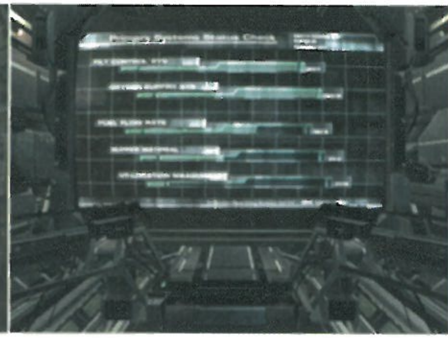
ESCENAS DE VIDEO movidas con el motor del juego aparecen en momentos clave, y nos narran cuál es la situación actual de la guerra y en qué van a consistir nuestros próximos objetivos.



LA AMBIENTACIÓN de las misiones hará que afrontemos situaciones con lluvia, visión nocturna, suelo inestable... Además, podemos ver una repetición de nuestra partida.







"¡Y AHORA CON TOSTADORA!" Los VTs tienen tantas funciones, que tardaréis en usarlas todas: lavar las manchas de barro que se pegan a la pantalla (Izq.), recoger objetos para completar misiones (Centro) o comprobar que el sistema operativo funciona (Derecha).

jaditas", y aunque al empezar a jugar resulta un poco lioso, combatir contra otros VTs es una experiencia excitante una vez dominado el control. Eso sí, al perder un robot no expulsan de la fase y debemos comprar otro, pero si no nos queda pasta toca empezar el juego desde cero.

Como veis, el realismo lo cubre todo, aunque con algún modo de juego más y unos gráficos mejores se hubiese salido del todo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL CONTROL, que al principio se resiste, pero luego es delicioso.

LOS ENFRENTAMIENTOS contra otros VTs, cuando por fin nos hemos acostumbrado al mando, son muy dinámicos y espectaculares.

lo peor

LA DIFICULTAD es asequible en algunas fases, mientras que en otras llega a resultar desesperante.

EL "POPPING" que arrastra todo el juego: ciertos objetos no aparecen hasta que están a pocos metros.

alternativas

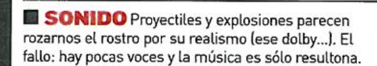
Hay otros dos juegos de robots, aunque desde luego menos realistas que éste. Son **«Mech Assault»**, que además nos permite descargar contenidos de Internet, y **«Battle Engine Aquila»**, muy resultón y bastante más barato. Alejándonos del tema, pero con ambientación bélica, tenemos **«Halo»** y **«Medal of Honor»**, dos shooters subjetivos con mejor nivel técnico.

GRÁFICOS Los escenarios están llenos de detallitos y efectos espectaculares, pero el campo de visión es reducido, y tiene un "popping" excesivo. **72**

SONIDO Proyectiles y explosiones parecen rozarnos el rostro por su realismo (ese dolby...). El fallo: hay pocas voces y la música es sólo resultona. **83**

DURACIÓN 23 fases bastante complicadas + empezar de cero al quedarnos sin VTs = juego para rato. Con modos extra lo habrían bordado. **83**

DIVERSIÓN Una vez dominado, el control es una gozada. Sin embargo, el desequilibrio de la dificultad de algunas fases llega a ser frustrante. **79**



PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

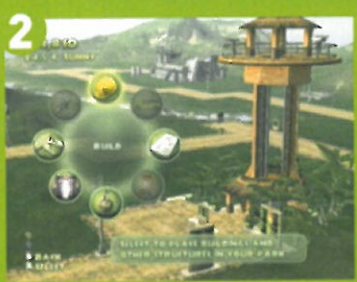
Este juego es especial. En la nota no hemos tenido en cuenta el precio, pero es algo que sin duda puede condicionar a muchos de vosotros. "Por 200 € que vale, ya pueden darnos una maravilla", pensaréis. El DVD no llega a tanto, pero le molará a los que quieran un simulador exigente y tengan muchos ceros en su salario mensual. Los demás deben pensárselo: el mando es flipante, pero el juego en sí no tiene más que un modo principal (y otro para repetir fases) y el nivel técnico es sólo cumplidor. Ideal para "tecnofreaks".

DAVID ALONSO



■ ESTRATEGIA ■ UNIVERSAL ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (Xbox)/ 59,95 € (PS2) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible









PARA ATRAER A LOS VISITANTES a nuestro parque, tenemos que criar a los dinosaurios más salvajes... ¡y tener cuidado que no escapen de sus jaulas!







LOS DINOSAURIOS que están presentes en el juego pertenecen a las más diversas razas, por lo que hay que tener cuidado en separar los carnívoros de los herbívoros. Además, están bien realizados y se comportan de forma totalmente "realista".

DIRIGIENDO TU PROPIO PARQUE

Crear y mantener un parque jurásico no es una tarea fácil. Estos consejos os vendrán bien:

1. **ELEGIMOS** y modificamos a nuestro gusto la isla donde vivirán los dinos; podemos decidir la inclinación del terreno, la frondosidad de la vegetación y hasta el número de estanques y ríos.

2. **DESPUÉS CONSTRUIMOS** toda la infraestructura que conlleva un parque de este tipo, lo que incluye centros de investigación para crear dinosaurios, verjas protectoras, bases, atracciones, tiendas de comida... y por supuesto, lo colocamos todo de la mejor manera.

3. **CUIDAMOS** de los dinosaurios y de los visitantes. Hay que estar atento a las exigencias del público, pero los dinos también tienen sus necesidades, y tenemos que controlarlos a menudo.

ESTRATEGIA PREHISTÓRICA

JURASSIC PARK

Los parques de atracciones con tiovivos son una horterada. Los de ahora tienen dinosaurios de verdad, ¡y están a nuestro cargo!

EL UNIVERSO DE "PARQUE JURÁSICO" sirve como telón de fondo para un nuevo título de estrategia, que recuerda bastante a «Theme Park» o «Sim City», pero en el que nuestro objetivo es gestionar nuestro propio zoológico lleno de... ¡dinosaurios!

Nuestra primera tarea es construirlo, y para ello contamos con un montón de posibilidades: trazar los caminos, construir atracciones, poner máquinas de refrescos y comida... y, por supuesto, criar dinosaurios en los laboratorios, para que cuando por fin abramos las puertas atraigan a muchos visitantes.

PERO NO TODO ES ESTRATEGIA EN ESTE PARQUE. También se han incluido 12 misiones en las que tenemos que resolver todo tipo de situaciones a bordo de un jeep o un helicóptero, como por ejemplo disparar dardos somníferos a unos Tiranosaurios algo "revoltosos" que intentan romper la verja de seguridad.

Gráficamente el juego es algo irregular. Tanto los escenarios como los dinosaurios están bien diseñados, pero les falta detalle y además los tiempos de carga son demasiado largos. La banda sonora, por su parte, es la misma de la peli, y refuerza la buena ambientación de este más que correcto juego de estrategia.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	75
SONIDO	80
DURACIÓN	78
DIVERSIÓN	76

Valoración: Un juego correcto dentro de su género, pero creemos que la licencia de Jurassic Park daba para más. Y bajadle un par de puntos a la versión de PS2, que tiene peores gráficos.

PUNTUACIÓN FINAL 75

¡DESCÁRGATE LOS JUEGOS DE GAMELOFT EN TU MÓVIL!

RAYMAN 3

¡EL JUEGO DE PLATAFORMA MÁS VENDIDO AHORA EN TU MÓVIL!

NOKIA

RAYMAN® 3
código : 8091



(Nokia 3510i, Nokia 7650, Sharp GX-10, Nokia 3650)

PRINCE OF PERSIA®
código : 1936



(Todos los teléfonos)

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER
código : 1299



(Nokia 3410, Nokia 3510i Nokia 3650, Nokia 7650)

SIBERIAN STRIKE
código : 9382

(Todos los teléfonos)

SKATE AND SLAM
código : 9119



(Todos los teléfonos)

DESCARGA TU JUEGO SIMPLEMENTE

COSTE MEDIO DEL JUEGO 4 EUROS

ENVÍA UN SMS con:
CÓDIGO JUEGO + MODELO MOVIL al **5525***
Ej.Si tienes un 7650, envia CÓDIGO JUEGO 7650
y sigue las instrucciones

LLAMA AL 906 99 78 87 y ¡sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡ Podrás jugar cuando y donde quieras !
Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.
Servicio de soporte técnico: javasupport@gameloft.com

*Via 906 : 0,91EUR/min + IVA. Via SMS 3,12EUR (para la descarga del juego en blanco y negro)y 4,16EUR (por descarga de juego a color). También incurriras en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones, no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

Ubi Soft

WWW.GAMELOFT.COM


Nokia 3410


Nokia 3510i


Nokia 7650


Nokia 3650


Motorola T720


Nokia 7210


Nokia 5100


Nokia 6610


Nokia 6100

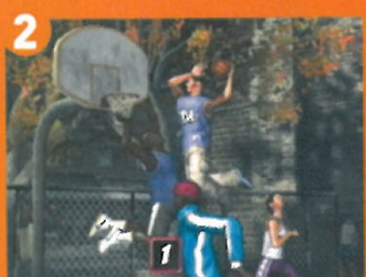

Sharp GX10



■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 65,95 € (PS2, GC)/ 69,95 € (Xbox) ■ T.P. ■ Lanz.: Ya disponible



1



2

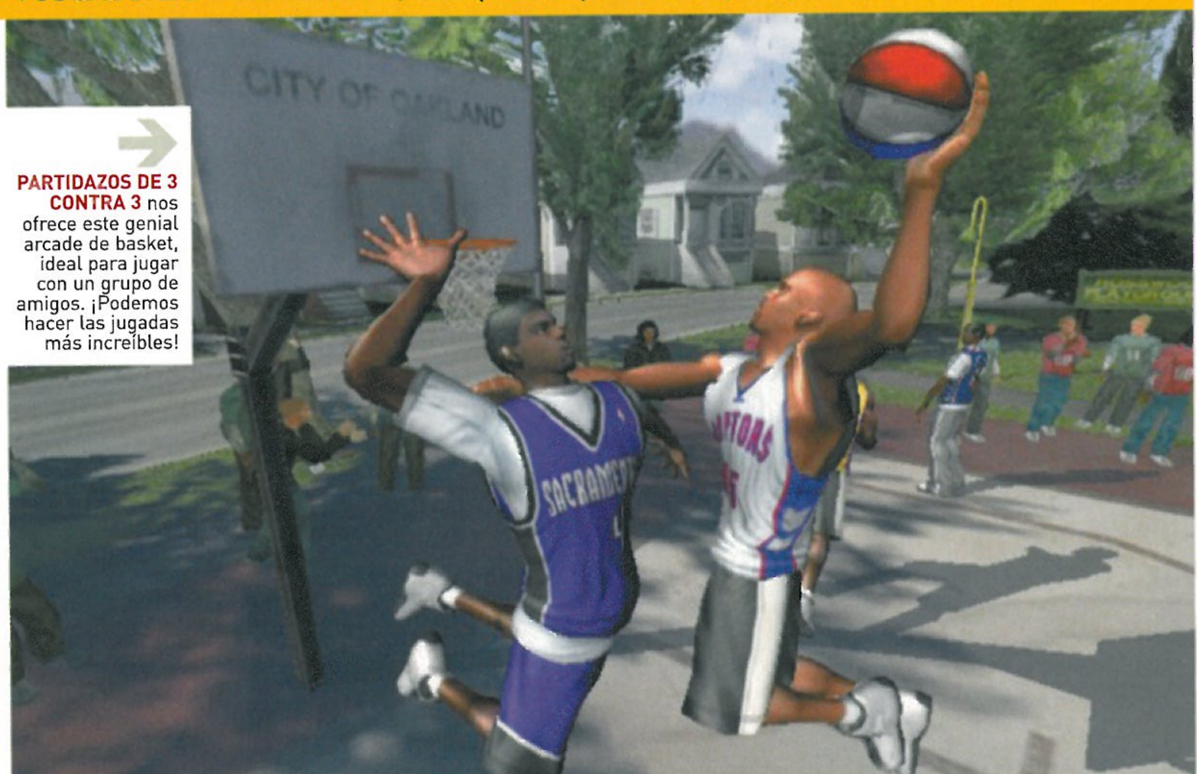


3

¿A QUÉ JUEGAS?

En «NBA Street 2» podemos participar en cuatro modalidades de juego distintas. Además de los típicos partidos amistosos, las otras tres opciones son éstas:

1. **NBA CHALLENGE** es la opción ideal para los fans de la mejor liga del mundo. Podemos jugar con los jugadores reales de las 29 franquicias de la NBA.
2. **BE A LEGEND** nos brinda la posibilidad de crear nuestro propio equipo (con los jugadores y todo) y enfrentarnos a otros similares.
3. **EN LA ESCUELA** nos enseñan todo lo que hay que saber para convertirnos en el terror de las canchas. ¡Prestad atención a todo lo que se os explica en el completo tutorial! Lástima que esté en inglés.



PARTIDAZOS DE 3 CONTRA 3 nos ofrece este genial arcade de basket, ideal para jugar con un grupo de amigos. ¡Podemos hacer las jugadas más increíbles!



EL SHOW ESTÁ EN LA CALLE



NBA STREET 2

Kobe Bryant, Gasol y hasta el genial Jordan se han cansado de jugar en lujosos pabellones. ¡Ahora prefieren quedar en parques públicos!



AFRO

Tipos como el de la imagen comparten pista y partidos con las grandes estrellas de la NBA, tanto las actuales como las figuras del pasado.

■ **BALONCESTO ESPECTACULAR Y SIN REGLAS** es lo que nos "vende" esta actualización de un desenfrenado juego de basket que hasta ahora sólo habíamos podido disfrutar en PS2. Los que probaron la primera parte alucinaron con su divertidísimo desarrollo, que seguía un estilo arcade total, y que ahora se repite en «NBA Street 2».

Lejos de la seriedad de los simuladores, durante estos partidos podemos hacer cualquier jugada, por fantasiosa que sea: saltos y alley-hoops estratosféricos, mates alucinantes o salvajes tapones. Y lo bueno es que todas estas acciones salen con facilidad gracias al excelente control. Además, como encima los árbitros se han pirado de vacaciones, ¡no hay reglas que valgan! Esto nos permite hacer cualquier tipo de "burrada" que queramos, como dar codazos a los rivales o pasar el balón con el pie al estilo Ronaldo.

➔ **JUGAMOS SIEMPRE EN PISTAS URBANAS,** como parques callejeros o gimnasios, y se enfrentan equipos de tres. Podemos optar por controlar a las estrellas de la NBA (tanto actuales como viejas glorias) o currarnos







LAS ONCE CANCHAS donde se disputan los partidos son urbanas. En ésta vemos el tráfico pasando por la calle.



UTILIZAR LOS CODOS es un buen recurso para evitar que nos roben el balón. ¡Y no os cortéis, que no hay árbitros!



EL CONTROL del juego resulta tan fácil que podemos ejecutar jugaditas como ésta desde la primera partida. ¡Canasta segura!

¡HAGAMOS UN EQUIPITO!

Una de las opciones más interesantes que ofrece «NBA Street 2» es la posibilidad de "inventar" nuestro propio equipo. Es tan sencillo como...



PRIMERO NOS "FABRICAMOS" los jugadores que más molen. Podemos personalizar desde su aspecto físico (pelo, forma de la cara, etc.) hasta sus aptitudes para anotar o desplazarse.



CUANDO YA TENGAMOS LOS JUGADORES, es hora de retar a otros equipos para comprobar quién es el amo de las pistas. ¡Y lo bueno es que podemos jugar con nuestros amigos!







LOS MATES MÁS ALUCINANTES son constantes durante los partidos. Claro, esa es la ventaja de controlar a "cracks" de la talla de "Shaq" O'Neal, Bryant o Garnett. ¡Y que no se os olvide que también es posible elegir a las viejas glorias como "Magic" Johnson, Michael Jordan o Larry Bird!

nuestros propios jugadores usando el editor que viene "de serie".

Una vez escogido el trío, nos encontramos cuatro modos de juego disponibles, y aunque quizás resultan algo escasos para jugar en solitario (se echa de menos una liga), el genial modo multijugador compensa cualquier carencia. Si queréis un juego divertido y fresco para disfrutar con vuestros colegas, bajad a las calles de «NBA Street 2». HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL PLANTEAMIENTO,** arcade 100%, hace que cada partido se convierta en una fiesta visual.

■ **EL MODO MULTIJUGADOR,** que hará que no paréis de picaros con vuestro colegas durante meses.

lo peor

■ **FALTAN MODOS DE JUEGO** para jugar en solitario, como una liga completa, por ejemplo.

■ **PUEDE NO CONVENCER A LOS PURISTAS** por su mecánica de juego tan arcade. Ellos se lo pierden...

alternativas

La más clara es el primer **«NBA Street»**, aunque sólo está disponible para la consola de Sony. Si os mola el baloncesto de corte más realista, podéis haceros con simuladores como **«NBA Live 2003»**, de EA Sports, o **«NBA 2K3»**, de Sega, ambos de una calidad altísima. Además, estos dos títulos están a la venta para las tres consolas.

■ **GRÁFICOS** Las animaciones y el modelado de los jugadores sólo es comparable al detalle con que están realizadas las canchas. Muy conseguido. **87**

■ **SONIDO** La banda sonora "hip-hop" y el comentarista le dan mucha "vidilla" a los partidos. Lo malo es que nuestro amigo sólo habla inglés. **82**

■ **DURACIÓN** Los cuatro modos para un jugador se nos antojan escasillos, pero el genial multijugador es el gran punto fuerte del juego. **90**

■ **DIVERSIÓN** El vibrante desarrollo de los partidos y el fenomenal control de los jugadores se salen. Eso sí, esto no es baloncesto "serio". **89**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

El baloncesto arcade y sin reglas de EA Sports nos ha parecido tan divertido como el mejor de los simuladores, y a la vez mucho más fresco. Además, este desarrollo lo hace accesible a todo tipo de público, sea forofo del basket o no. Sin duda, este «NBA Street 2» es uno de los mejores juegos deportivos para jugar en compañía de los amigos, si bien es verdad que para jugar en solitario es un poco más limitado. Si ya estáis cansados de jugar al basket clásico, no dejéis de probar este título. Seguro que repetís.

■ AVENTURA DE TERROR ■ TECMO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 ■ Lanzamiento: 9 de mayo



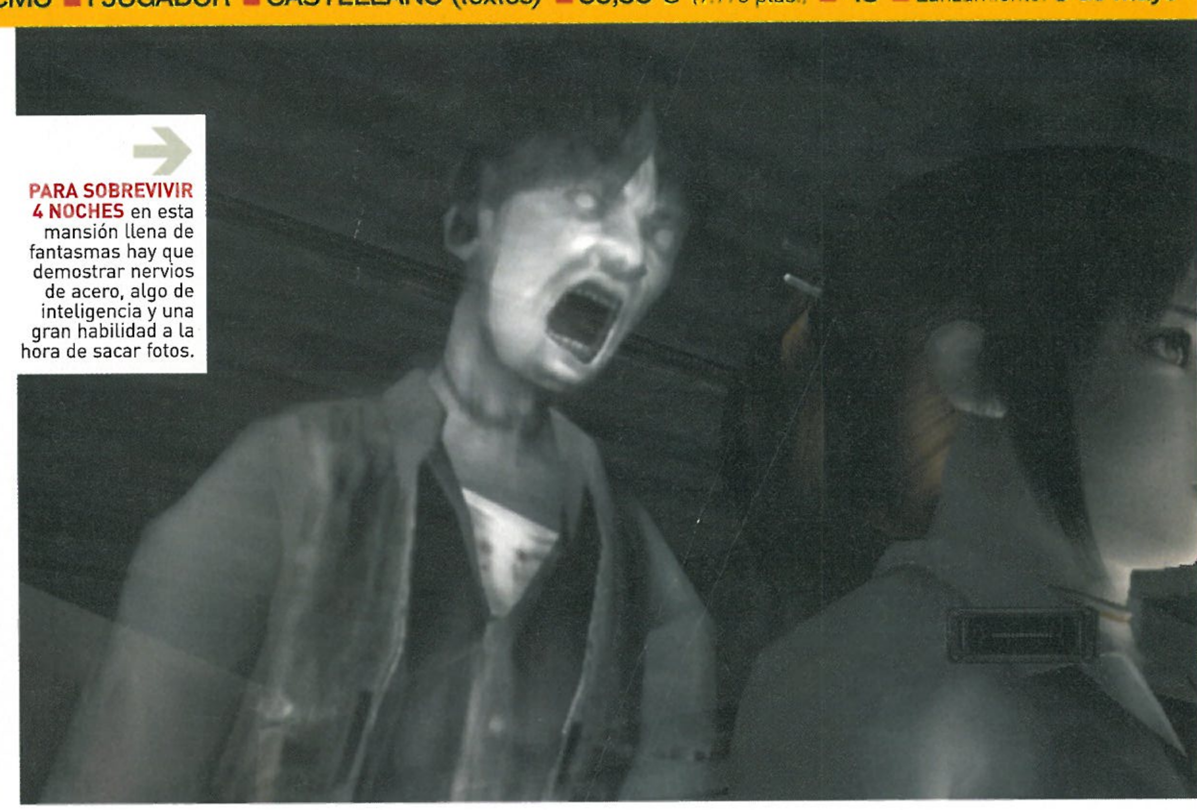




DE VISITA EN "CASA HIMURO"

Dicen que la mansión Himuro, la casa del juego, existe realmente y que está encantada, así que si pensáis visitarla algún día, más os vale que vayáis entrenando con esta aventura de terror. Esto es lo que debéis hacer:

1. INVESTIGAD LA CASA en busca de pistas sobre vuestro hermano desaparecido. Para eso, lo mejor es perseguir a los fantasmas que veáis.
2. SACAD FOTOGRAFÍAS a los espectros que quieran haceros daño: cuanto mejor sea la foto, más daño les haréis.
3. RESOLVED LOS PUZZLES: algunos os obligan a pensar y en otros hay que sacar más fotos.



PARA SOBREVIVIR 4 NOCHES en esta mansión llena de fantasmas hay que demostrar nervios de acero, algo de inteligencia y una gran habilidad a la hora de sacar fotos.

FOTO-MATÓN DE FANTASMAS

PROJECT ZERO

Aunque haya que sacar fotos a fantasmas, esto no es un simulador de paparazzi, sino el mismo "Survival" que ya triunfó en PS2.

■ **SI OS TOPÁIS CON UNA MANSIÓN ENCANTADA,** podéis hacer dos cosas: llamar a los cazafantasmas, que ya están algo pasados, o confiar en alguien más joven, como la niña de 10 años que protagoniza esta aventura de terror. A Miku, la jovencita en cuestión, le toca pasar cuatro noches dentro de una mansión repleta de fantasmas para encontrar a su hermano desaparecido, aunque es tan despistada que el único equipo que ha llevado a su "excursión" es una linterna y una cámara de fotos. No parece mucho, pero por suerte su cámara es especial, y lo mismo nos sirve para derrotar a los fantasmas sacándoles fotografías, que para resolver los numerosos puzzles de la mansión. Y aunque normalmente avanzamos en tercera persona, al usarla pasamos a una vista subjetiva con la que también podemos investigar los escenarios con más cuidado.

→ **PERO LO MEJOR DEL JUEGO ES SU AMBIENTACIÓN,** así que seguro que pegáis más de un grito con su desarrollo repleto de sustos, de fantasmas que aparecen y desaparecen, y de objetos que se mueven solos. Y por si esto fuera poco, el sonido es envol-

MIKU →

La única familia que le queda a esta niña es su hermano mayor, Mafuyu, así que cuando éste desaparece la pobre Miku no se corta un pelo y va a buscarle a una tétrica mansión.







LOS SUSTOS están a la orden del día en esta mansión, así que si no queréis que os dé un infarto, no bajéis la guardia.



SI MEJORAMOS LA CÁMARA accedemos a nuevas funciones como hacer zoom o paralizar y ralentizar a los enemigos.



LOS COMBATES son en primera persona: con el stick izquierdo enfocamos, y con el derecho podemos movernos para huir de los fantasmas.

LOS EXTRAS

Tras completar el modo principal de «Project Zero» (lo que nos tendrá unas 6 horas temblando de miedo) accedemos a contenidos especiales que alargan un poco la "vida" de esta aventura.



UN NUEVO MODO DE JUEGO llamado "Batalla". Éste modo consiste en 20 fases diferentes, en las que tenemos que derrotar a varios de los fantasmas del juego. ¡Algunos no son fáciles!



DOS NUEVOS TRAJES para la pequeña Miku, que podemos "lucir" tanto en el modo de juego principal, como en el modo Batalla. A nosotros este kimono nos mola mogollón.







EL MIEDO que pasamos jugando a «Project Zero» es indescriptible: entre los fantasmas que aparecen en los momentos más inesperados (Izq.), su diseño (Centro) y los vídeos del juego, que en ocasiones nos recuerdan a la película "The Ring" (Der.). La atmósfera es aterradora.

vente, así que constantemente escuchamos ruidos extraños e inquietantes a nuestro alrededor.

No exageramos ni un pelo al decir que estamos ante una de las mejores aventuras de terror que hemos visto nunca, aunque tiene el inconveniente de que es demasiado corta, porque apenas dura 6 horas. En cualquier caso, os podemos asegurar que durante ese tiempo no dejaréis de temblar ni un solo momento. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA ATMÓSFERA de terror psicológico es tan buena como la de las mejores películas de miedo.

LOS COMBATES son muy originales: cuanto mejor sea la foto, más daño hacemos a los espectros.

lo peor

SU DURACIÓN, ya que el modo de juego principal se completa en 6 horas, y los extras saben a poco.

LA FALTA DE NOVEDADES con respecto a PS2: se reducen al sonido envolvente y a un final alternativo.

alternativas

En el catálogo de Xbox no aparecen muchas aventuras de terror, así que como alternativas sólo nos encontramos **«The Thing»**, que está basado en la película del mismo nombre y tiene un desarrollo más variado que «Project Zero», y también **«Genma Onimusha»**, ambientado en el Japón feudal y con un planteamiento más centrado en la acción.

GRÁFICOS Destacan los escenarios 3D y los efectos de iluminación, aunque por otro lado las animaciones de los personajes podrían ser mejores. 87

SONIDO El sonido envolvente juega un papel fundamental a la hora de crear la atmósfera de terror. Por desgracia, las voces están en inglés. 85

DURACIÓN El modo principal dura 6 horas, y al completarlo desbloqueamos un modo extra y dos trajes nuevos. Aún así, es un juego muy corto. 66

DIVERSIÓN La ambientación aterradora es alucinante, aunque el sistema de combates, la historia y el control tampoco se quedan atrás. 90

PUNTUACIÓN FINAL 87

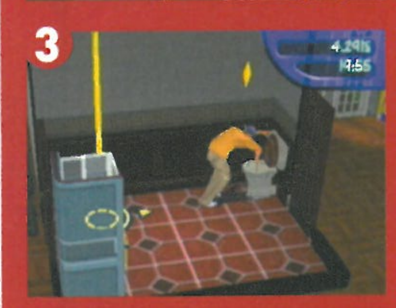
valoración

Cuando salió en PS2, «Project Zero» supuso una sorpresa inesperada para todos los amantes de las aventuras de terror, pero aún con el tiempo transcurrido no podemos evitar seguir flipando con la excelente ambientación de este juego. Y es que, ya sea por el diseño de los fantasmas, por los efectos de iluminación o por el sonido envolvente, lo cierto es que el juego logra tenernos en tensión durante toda la partida. Un título excepcional, al que sólo se le puede echar en cara su escasa duración y su falta de novedades.

■ ESTRATEGIA ■ EA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (Xbox)/65,95 € (GC) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible









SER UN CABEZA DE FAMILIA es lo que os ofrece este original juego, con el que podéis divertiros mientras resolvéis situaciones iguales a las de la vida real.

COSAS DE CASA

Si pensabais que vivir fuera de casa iba a ser jauja, muy pronto os daréis cuenta de que también conlleva muchas obligaciones:

1. **RELACIONARSE** con los demás "sims" es fundamental para conseguir ser más sociables. Hablar es lo más fácil, aunque también podéis bromear, coquetear, etc. según la personalidad de cada uno.
2. **IR AL TRABAJO** o al colegio os sirve para convertir a vuestra familia en unos "sims de provecho", además de para ganar el dinero suficiente para comer, pagar las facturas o comprar cosas.
3. **LIMPIAR** vuestra casa es un "marrón" que repetiréis a menudo si no queréis que vuestros invitados protesten. ¡Uff, esto está hecho un asco!

¡QUÉ BELLO ES VIVIR!

LOS SIMS

Con este juego de estrategia aprenderéis cómo "sobrevivir" en la vida real. ¡No sea que vuestros padres cumplan su amenaza de echaros de casa!

■ **UNO DE LOS JUEGOS MÁS POPULARES DE PC** llega por fin a Xbox y GameCube (salió un poco antes en PS2), y lo hace con todos los ingredientes necesarios para seguir cosechando éxitos. Y es que después de simular partidos de fútbol, carreras de coches y hasta el desembarco de Normandía, los chicos de EA han tenido una curiosa idea: ¡simular la vida misma!

Para ello, tenemos básicamente un modo clásico estándar, además de otro bautizado "Lábrate un porvenir" (también existe otro a dobles). En el primero creamos nuestra propia familia y un hogar a nuestro gusto, o bien usamos alguna de las familias y casas que vienen por defecto. En el segundo, que es el más completo, partimos de cero: creamos un solo personaje, y debemos superar retos tales como independizarnos, buscar compañero de piso y hasta casarnos (¡glups!).

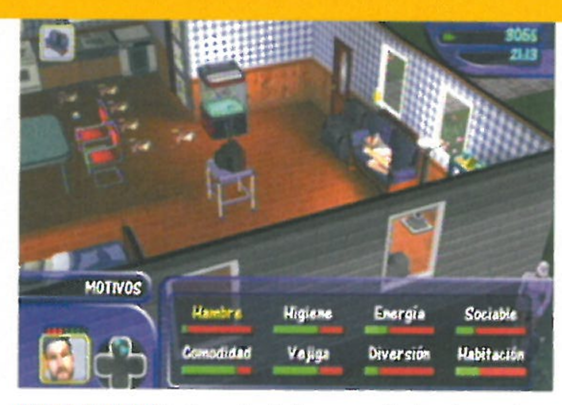
→ **EL SISTEMA DE JUEGO ES BIEN SENCILLO**, aunque no lo parezca, pues no tenemos más que marcar con el cursor sobre un objeto o persona, y se despliega un menú con todas las acciones posibles. Por ejemplo, si pulsamos sobre la tele podemos encenderla, cambiar de canal o apagarla, mientras que a los demás "sims" podemos hablarles, abrazarles, insultarles…

Pero cuidado, porque cada acción tiene sus consecuencias, que se aprecian a través de una

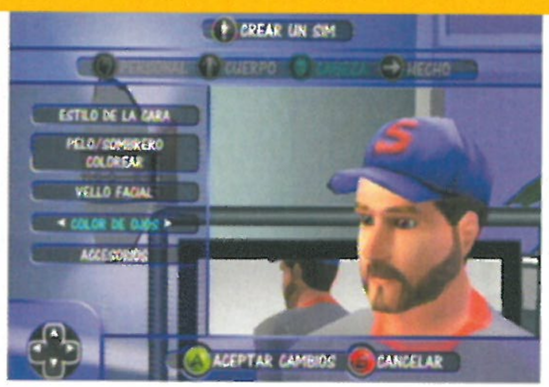
LOS "SIMS" JÓVENES →

Cada "sim" tiene su propia personalidad, y de ello dependerán en gran parte su conducta y necesidades. Así, los chavales estarán siempre dispuestos a montar una fiesta.

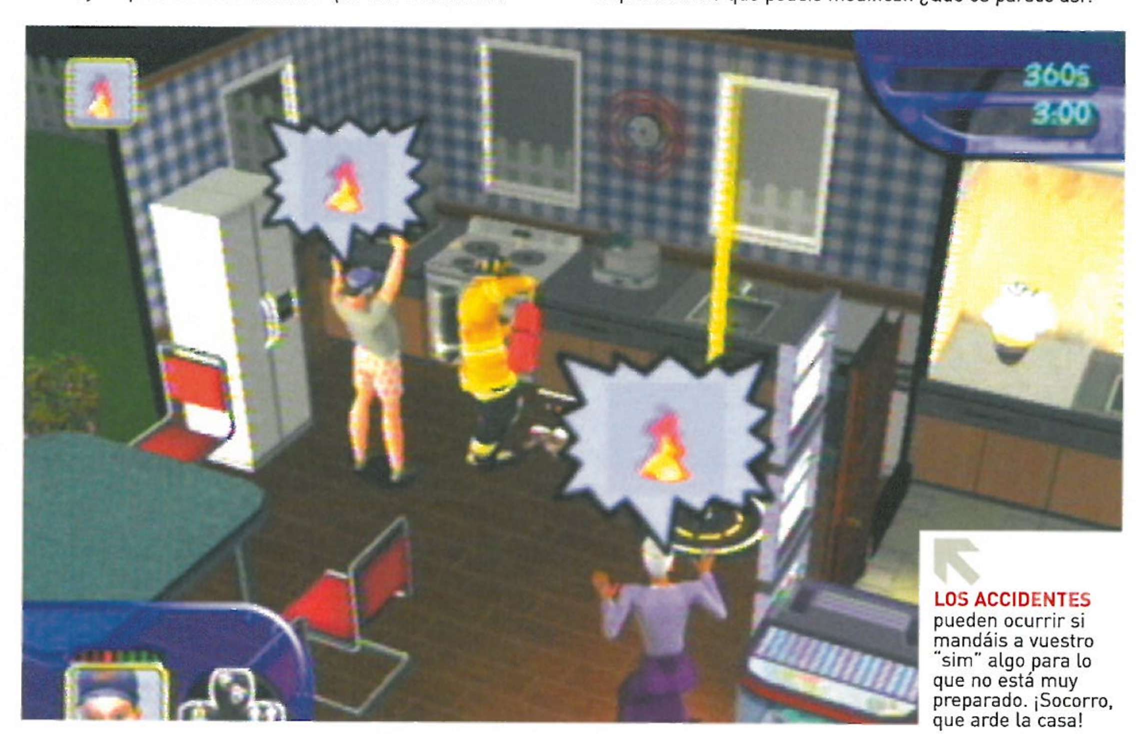




ESTAS BARRAS indican el estado y necesidades de vuestro "sim", y responden a las acciones que vais realizando.



CREAR UN "SIM" es de lo más divertido, pues hay infinidad de parámetros que podéis modificar. ¿Qué os parece así?



LOS ACCIDENTES pueden ocurrir si mandáis a vuestro "sim" algo para lo que no está muy preparado. ¡Socorro, que arde la casa!





TRES FORMAS DE SER UN SIM

Como sobre gustos no hay nada escrito, el juego os ofrece tres modos de juego para disfrutar de vuestra vida virtual. Todo depende de si os apetece superar una serie de retos, vivir a vuestro antojo, o bien competir o cooperar con un amigo. ¿Qué preferís?



"LÁBRATE UN PORVENIR" os propone una serie de retos, como independizaros, buscar piso o formar una familia.



EL MODO CLÁSICO os permite crear o elegir una familia, y meteros de lleno a vivir en un barrio, junto con otros "sims".



DOS JUGADORES pueden elegir entre ayudarse o competir, gracias a los diferentes modos de juego a pantalla partida.

serie de barras que reflejan el estado de ánimo del personaje que controlemos, entre otras cosas. Así, debemos encargarnos de que los "sims" sean felices, tengan amistades, duerman y coman lo suficiente, y por supuesto, de que encuentren un "curro" para poder pagar las facturas. En definitiva, un juego entretenido y diferente, pero tan real como la vida misma, lo que hace que a veces sea algo rutinario. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

ES ORIGINAL como él solo, pues nos ofrece algo que nunca habíamos podido vivir en una consola.

ES SENCILLO de jugar, gracias a su intuitivo sistema de control, pero eso no significa que no sea exigente.

lo peor

ES REPETITIVO, pues acciones como cocinar, dormir o bañarse hay que hacerlas cada dos por tres.

LA CONDUCTA de los otros "sims" no siempre es del todo lógica, lo que le hace perder realismo.

alternativas

No hay ningún título mínimamente parecido a éste, aunque si lo que os va es la estrategia, tenéis algunas opciones interesantes. En GC contáis con el divertido **«Pikmin»**, en el que controláis a un ejército de simpáticas criaturas, mientras que en Xbox, la lista es más amplia: **«Munch´s Oddysee»**, **«Commandos 2»** o el nuevo **«Jurassic Park: Operation Genesis»**.

GRÁFICOS La variedad de personajes y objetos es notable, pero la acción se ralentiza cuando coinciden dos o más "sims" en pantalla. **75**

SONIDO Los sonidos resultan muy reales, la música es al menos agradable, y las voces, aunque en "lengua sim", indican el estado del personaje. **80**

DURACIÓN Sus dos modos principales nos permiten disfrutar de nuestra familia por los siglos de los siglos, incluso para jugar con un amigo. **93**

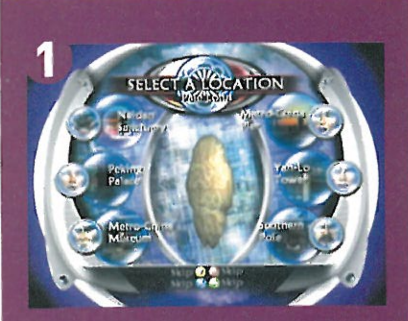
DIVERSIÓN La propuesta es muy original y el juego invita a seguir progresando, pero algunas acciones pueden resultar demasiado repetitivas. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

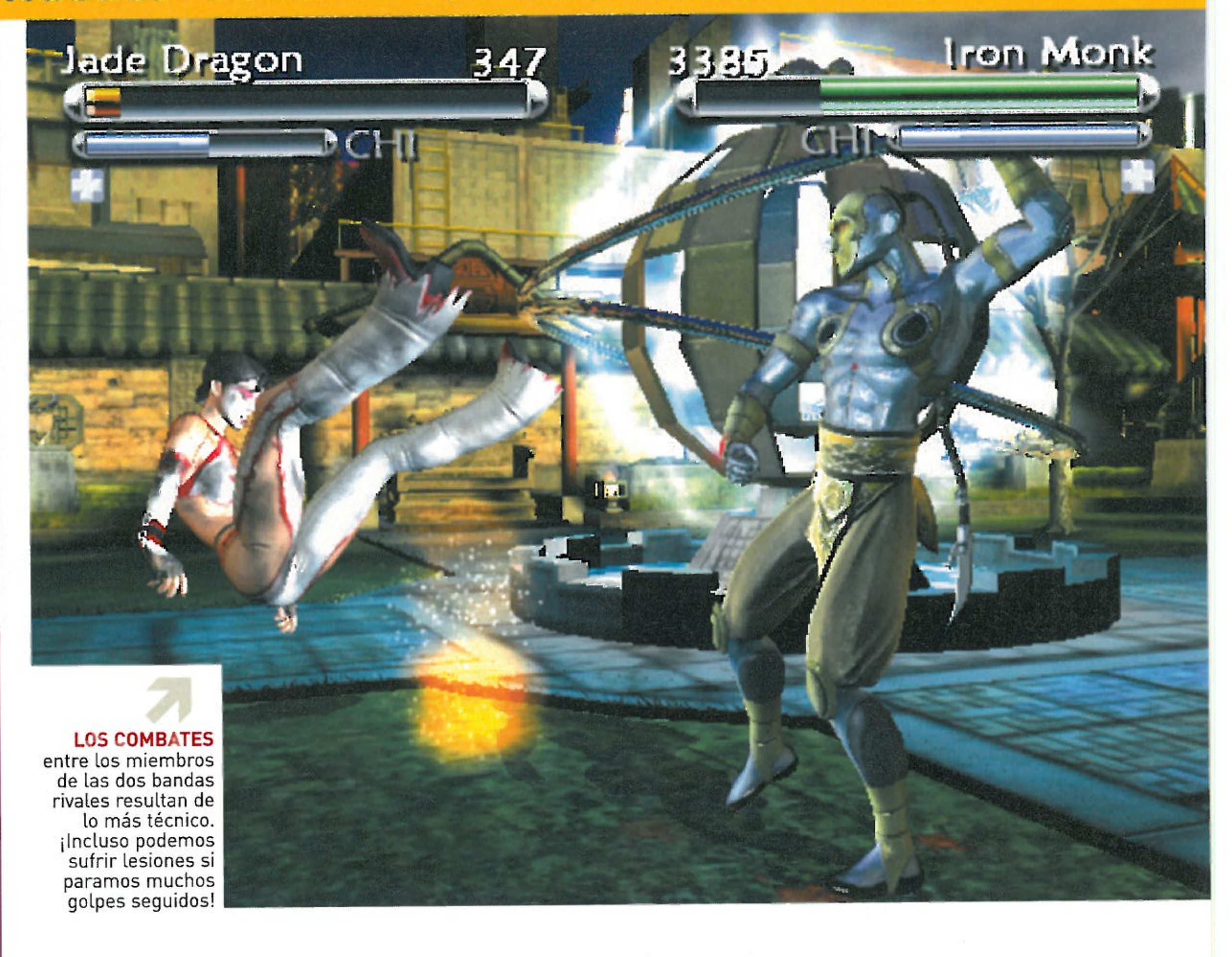
No cabe duda de que la llegada de «Los Sims» a las consolas es una buena noticia, pues supone una bocanada de aire fresco. En este juego de estrategia no hay que salvar el mundo ni construir un imperio, sino controlar la vida de una familia, y os aseguramos que eso puede dar lugar a situaciones de lo más divertido (o catastrófico, según se mire). Es cierto que, como ocurre en la vida real, la rutina puede llegar a aburrir, pero si le ponéis un poco de dedicación, seguro que acabáis cogiéndole cariño a vuestra "familia virtual".

■ LUCHA ■ MICROSOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 25 de abril

1


2


3

LOS COMBATES entre los miembros de las dos bandas rivales resultan de lo más técnico. ¡Incluso podemos sufrir lesiones si paramos muchos golpes seguidos!

EL AMULETO

Antes de conseguir el amuleto sagrado, debemos acabarnos el modo historia con todos los luchadores de ambos bandos:

1. **PARA LOGRAR LOS OBJETOS** que nos ofrece el bando rival, tenemos que ganar a todos sus luchadores con cada uno de los personajes del nuestro.
2. **FORMAMOS UN EQUIPO** con todos los guerreros de nuestro bando. Es muy importante que los coloquemos en un orden estratégico para así equilibrar las fuerzas durante los combates.
3. **EL ENEMIGO FINAL** es Zhao Yen, un demonio que custodia el amuleto mágico. Es el único personaje que lucha con armas, y también el más poderoso de todo el juego.

PELEAS A BRAZO PARTIDO

TAO FENG

Y nosotros pensábamos que las broncas de "Hotel Glamour" eran lo más bestia que veríamos... ¡Si estos tíos se pegan hasta con los brazos rotos!

GEIST →

Este "bombón" forma parte de la banda de la Mantis, y nos sirve como ejemplo del enorme atractivo de las luchadoras de «Tao Feng».

■ **MANTIS Y LOTO, DOS BANDAS RIVALES,** han comenzado la batalla para hacerse con un viejo amuleto. Sus doce integrantes son expertos en artes marciales (además de unos "broncas" de cuidado), y no tienen reparos en participar en un clásico torneo de lucha "uno contra uno" para ver quién se queda el preciado tesoro. Ahí es donde nosotros metemos baza, ya que nuestra labor consiste en escoger uno de los dos bandos y "machacar" a los rivales a base de combos y llaves especiales.

Estos ataques son tan reales que casi duelen (por algo los programadores son los mismos de «Mortal Kombat») pero no son nada fáciles de conectar. De hecho, el sistema de control es bastante complejo, ya que se basa mucho en los combos, y cuando empezamos uno nos quedamos "vendidos" ante el contrario.

→ **ESTO LE DA A LAS PELEAS UN AIRE MUY TÉCNICO,** ya que nos obliga a saber alternar ataque y defensa. Además, los escenarios son interactivos, y podemos estrellar al contrario contra las paredes o aprovechar una columna para pillarle desprevenido. Pero el toque estratégico no

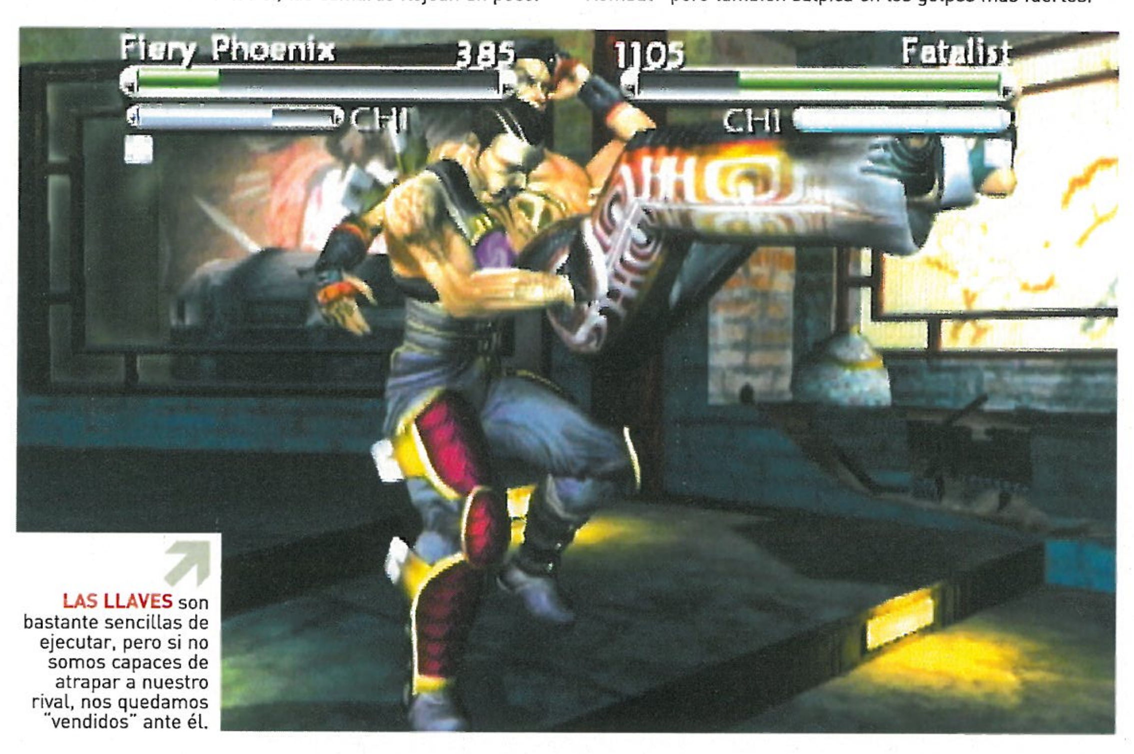





GRÁFICAMENTE el juego es muy sólido y las animaciones son bastante realistas. Eso sí, las cámaras flojean un poco.



LA SANGRE no es tan abundante como en la serie «Mortal Kombat» pero también salpica en los golpes más fuertes.



LAS LLAVES son bastante sencillas de ejecutar, pero si no somos capaces de atrapar a nuestro rival, nos quedamos "vendidos" ante él.

¡ESTO DUELE DE VERDAD!

Una de las novedades más espectaculares de «Tao Feng» es que los personajes muestran en su pellejo los golpes que han recibido en la pelea:



LOS MODELOS de los personajes van mostrando diferentes heridas y moratones según avanza el combate. Además, su vestimenta también se rasga en los lugares donde les hemos golpeado.



LAS LESIONES nos impiden golpear con la misma fuerza que cuando estamos sanos. Las animaciones también son diferentes cuando tratamos de pelear con un brazo roto.







LOS ESCENARIOS son interactivos, así que lo mismo se destrozan cuando arrojamos al luchador contrario contra una pared (Dcha.), que nos sirven para ejecutar golpes más fuertes aprovechando una columna (Centro), o tienen climatologías diferentes (imagen de la izquierda).

termina aquí, porque «Tao Feng» es el primer juego de lucha en el que hay lesiones. O sea, que si paramos muchos ataques con la misma parte del cuerpo (un brazo o una pierna), se nos rompe y perdemos potencia en los golpes.

Esta originalidad mola, pero se ve empañada por cosas como los "traicioneros" cambios de cámara o que no tenga algún modo de juego más, que impiden que «Tao Feng» llegue más alto.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS GRÁFICOS**, especialmente los daños que aparecen en el cuerpo de los luchadores durante la partida.
- **EL SISTEMA DE LESIONES**, que le añade un toque de estrategia a los combates "de toda la vida".

lo peor

- **EL SISTEMA DE CONTROL** es complicado, y le resta bastante espectacularidad a los golpes.
- **HAY POCOS LUCHADORES**, y además todos los estilos de lucha se parecen bastante entre sí.

alternativas

El juego que más se parece a «Tao Feng» es **«Mortal Kombat Deadly Alliance»**, que cuenta con un apartado gráfico igualmente espectacular y además es superior a éste tanto por su número de luchadores como en opciones. Si sois unos buenos aficionados al género, tampoco debéis dejar escapar a las contundentes bellezas de **«Dead or Alive 3»**.

GRÁFICOS Los modelos son muy reales y muestran daños, aunque los escenarios se parecen mucho entre sí y las cámaras son muy bruscas. **84**

SONIDO El doblaje al castellano y el eco de los golpes están muy logrado. La música es flojilla, pero al menos podemos cargar nuestros CDs. **87**

DURACIÓN Sus 12 personajes (sólo hay otro más secreto) y la ausencia de modos de juego limitan algo los siempre duraderos combates con amigos. **79**

DIVERSIÓN El estilo de lucha es realista, aunque algo rígido. Lo mejor es el toque estratégico que le dan las lesiones y los escenarios interactivos. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 77

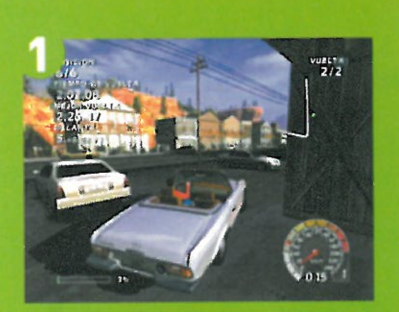
valoración

«Tao Feng: Fist of the Lotus» repite el clásico esquema de lucha "uno contra uno" desde una perspectiva muy realista: su sistema de combate se apoya en estudiar al adversario y lanzar los ataques sólo cuando estemos seguros de que vamos a acertar. Así se pierde espectacularidad, cierto, pero las lesiones y el equilibrio entre los luchadores, unidos a un apartado visual bastante notable, consiguen que nos vayamos metiendo en estos combates y no paremos hasta conseguir el amuleto. Una pena que se quede tan corto.

GABRIEL PICHOT



■ VELOCIDAD ■ TDK MEDIACTIVE ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







TODO QUEDA EN CASA

En este juego sólo podemos conducir coches de la marca Mercedes (vaya "lata"), aunque tenéis mucho donde elegir para completar su Modo Trayectoria:

1. EL CONTROL resulta de lo más preciso, y además podemos acercarlo a la simulación o al arcade, según si preferimos los retos o la diversión directa. Conducción a gusto de todos.

2. LAS MISIONES nos enfrentan a retos tales como atravesar "checkpoints" con el crono en marcha, o triunfar en duelos uno contra uno. ¿Os atrevéis?

3. LA PUNTUACIÓN al final de cada carrera dependerá del puesto en que quedemos, de nuestra habilidad al volante, nuestra deportividad y de los daños que haya sufrido el vehículo.



LOS MODELOS más prestigiosos de Mercedes están esperando que os pongáis al volante y afrontéis vuestra trayectoria como pilotos de la casa.







LA VISTOSIDAD del juego es uno de sus puntos fuertes. Los espectaculares escenarios nos llevan desde la gran ciudad hasta la playa, y con todo lujo de detalles. Además, nosotros podemos contribuir al espectáculo con "piruetas" como ésta.

CARRERAS CON CLASE

WORLD RACING

Si os diesen la llave de un concesionario de Mercedes, ¿qué modelo pillaríais? Pues ahora ese sueño se ha hecho realidad.

■ **MERCEDES ES UNA DE LAS MEJORES MARCAS** del mundo, y se merecía tener su propio juego, sobre todo cuando Ferrari o Lotus tienen el suyo, pero no penséis que la licencia es el único atractivo de «World Racing».

Existe un único modo de juego, además del multijugador, aunque es bastante variado. En él, nuestro objetivo es seguir una trayectoria profesional subiendo desde el torneo inicial de principiantes, y además de las carreras tradicionales, nos enfrenta a retos como cruzar "checkpoints" o duelos "uno contra uno". Los progresos desbloquean nuevos circuitos (¡117 en total!) y, sobre todo, los más de 100 cochazos de toda la historia de Mercedes.

→ **EL SISTEMA DE CONTROL ES MUY PRECISO,** y además podemos ajustarlo a nuestro antojo según nos tire más el estilo arcade o la simulación, aunque luego no apreciamos demasiadas diferencias entre un coche y otro (además de su aspecto, claro).

Donde sí las hay es en los escenarios, todos ficticios, que nos llevan de turismo desde Méjico hasta Japón, y cuyo diseño hace que el juego sea de lo más vistoso. La pena es que la sensación de velocidad no esté mejor lograda y que no hayan incluido algún modo de juego más. HC

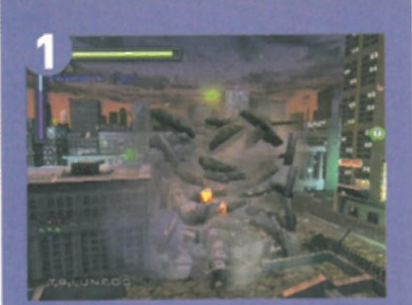
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	71
■ DIVERSIÓN	74

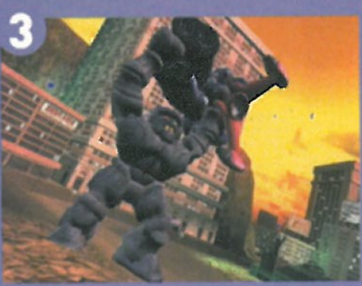
Valoración: Tener la casa Mercedes a nuestra disposición es un lujazo, sobre todo con un control y unos gráficos de este nivel. Destacaría más si hubiese tenido más velocidad y modos de juego.

PUNTUACIÓN FINAL 76

■LUCHA ■SONY ■1 - 2 JUGADORES ■CASTELLANO (textos) ■59,99 € (9.981 ptas.) ■+13 años ■Lanzamiento: Ya disponible







EL TERROR DE LAS CIUDADES

Los engendros que se zurran en este juego lo hacen en enormes escenarios, unas ciudades en las que todo vale con tal de llegar a ser el rey de los monstruos.

1. PODEMOS DESTRUIR cualquier edificio, estructura o elemento de las ciudades. ¡Derribos gratuitos!
2. CADA MONSTRUO tiene ataques especiales de larga distancia para mantener a raya al contrincante.
3. A FALTA DE OBJETOS PARA LANZAR, podemos coger al rival y mandarlo "a la porra".



MONSTRUOS DE PIEDRA, robots gigantes y hasta insectos de cien metros resuelven sus diferencias a golpes en este juego, asolando todo a su paso.

PELEAS "MONSTRUOSAS"



THE WAR OF THE MONSTERS

¿Conocéis un buen albañil? Es que en vista de cómo queda la ciudad tras una pelea de estos bichos gigantes, os hará falta uno.

■LOS MONSTRUOS MÁS FAMOSOS DEL CINE (King Kong, Godzilla y varios mastodontes más) han convertido las ciudades en un ring de pelea, y como reza el dicho, "si no puedes con tu enemigo, únete a él". Ésa es la propuesta que nos hace este atípico "beat'em up", en el que debemos escoger a uno de estos seres y viajar por todo el mundo derrotando a sus colosales enemigos. Dentro del modo Aventura superamos combates bastante variados (contra un sólo enemigo, varios a la vez, e incluso contra jefazos finales), y nos embolsamos unos puntos que desbloquean nuevos monstruos o "vestimentas". ¿Más caña? Pues nada, unas peleitas contra un colega y otros dos bichazos controlados por la consola, y... ¡hala, a disfrutar destrozando casas!

→PODEMOS DESTRUIRLO TODO A NUESTRO ANTOJO: arrasamos los edificios, los vehículos, ¡y hasta pisamos a la gente que huye despavorida! (es un poco bestia, sí). Cada criatura tiene poderes especiales realmente devastadores, además de combos y ataques especiales, pero también

CONGAR →

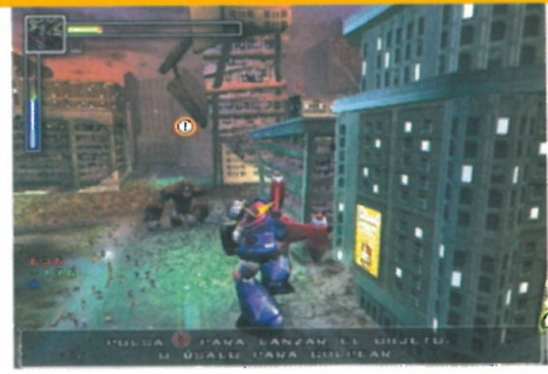
Este supersimio gigante, producto de una mutación radiactiva, es una de las enormes criaturas que se dan de "galletas" en las ciudades del juego, además uno de los más poderosos.







EN LAS PELEAS MULTIJUGADOR, la pantalla se divide cuando los contrincantes se alejan mucho el uno del otro.



EL CONTROL es simple. Los monstruos no tienen tantos golpes como los protagonistas de otros juegos de lucha.



INTERACCIÓN DESTRUCTIVA. Todos los edificios pueden quedar destruidos a golpes. ¡Y a Congar se le dan muy bien las demoliciones!

UN FESTIVAL DE "SERIE B"

Los protagonistas de "La Guerra de los Monstruos" son en realidad versiones de monstruos clásicos de las pelis de ciencia-ficción "de segunda fila", como Godzilla, King-Kong, la Mantis Gigante o un robot igualito a Mazinger Z.



¡SIMIO CONTRA MÁQUINA! El super-robot japonés se da de tortas contra el mono gigante africano. ¡Se admiten apuestas!



¡HUID TODOS, ES GODZILLA! Bueno, si no es él, debe ser el primo hermano del famoso dragón gigante japonés. ¡Al menos, es igual de peligroso!







LOS COMBATES pueden llegar a desarrollarse entre cuatro monstruos a la vez (Izquierda). Dentro del modo Aventura también nos enfrentamos a jefes finales que requieren cierta estrategia (Centro). Pero lo mejor, sin duda, es sembrar el caos a tope en las ciudades (Derecha).

podemos pillar lo que tengamos más a mano y lanzárselo al otro bestiajo, ¡o cogerle directamente a él y mandarlo bien lejos!

No será el juego de lucha más complejo de la temporada, pero su sentido del humor y su aire desenfadado hacen que sea divertido. Además, sus personajes, las clásicas criaturas de películas de serie B, le dan un toque original. ¡Y sin tener que recurrir a decorados de cartón-piedra! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS PELEAS** son divertidas, gracias a la enorme capacidad para la destrucción de los "luchadores".

■ **LA AMBIENTACIÓN** de serie B está muy lograda, y reproduce bien el tono clásico de esas películas.

lo peor

■ **EL APARTADO TÉCNICO** no es precisamente revolucionario. Podría haber sido algo más ambicioso.

■ **RESULTA ALGO SIMPLE** en su desarrollo general, lo que a la larga le resta profundidad a las peleas.

alternativas

Por su estilo de lucha, sus llaves (y si nos apuráis más, también por el tamaño de los luchadores), los juegos más similares a «The War of The Monsters» serían simuladores de lucha libre como **«WWF Smackdown»** o **«Legends of Wrestling»**. También, pero ya en el campo de las peleas con ataques especiales y "magias", está **«Dragon Ball Z Budokai»**.

■ **GRÁFICOS** No hay ningún alarde. Los monstruos son sólo correctos, y las ciudades, que se pueden destruir, están algo más elaboradas. **70**

■ **SONIDO** Música épica y catastrofista, que le viene como anillo al dedo a la ambientación del juego. Los monstruos se limitan a gruñir y rugir. **73**

■ **DURACIÓN** Hay varios monstruos para desbloquear, nuevos escenarios o "vestimentas" para las criaturas, y un modo para dos jugadores. **69**

■ **DIVERSIÓN** Las peleas, aunque sencillas, son divertidas. Mola poder destrozar todo a nuestro alrededor y utilizar el entorno como arma. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 73

valoración

No acudáis a «The War Of The Monsters» en busca de gráficos deslumbrantes o un nuevo «Rey Midas» de los juegos de lucha. En su lugar, tenéis un título más que divertido, que recrea muy bien el carisma de los clásicos monstruos radiactivos del cine. Los creadores de «Twisted Metal Black» han programado un juego en el que predomina la buena ambientación, el sentido del humor y la diversión directa. Es el título ideal para aquellos que quieren echar unas partidillas rápidas para desahogar tensiones, y de paso, reírse.

DAVID MARTÍNEZ

■ PLATAFORMAS ■ VIVENDI UNIVERSAL ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 53 € (8.818 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

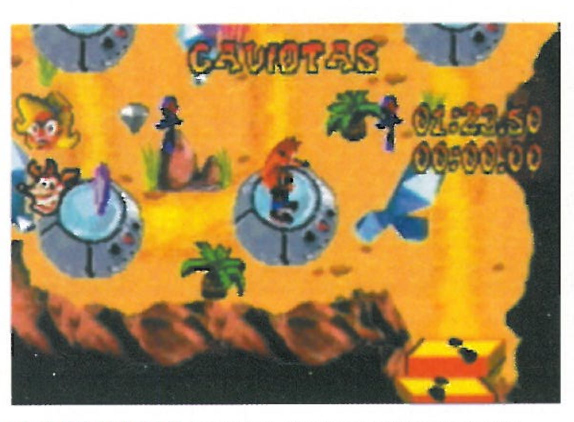




JUNTOS Y MUY REVUELTOS

Crash se desenvuelve la mar de bien en todo tipo de desarrollos. Aquí tenéis una muestra de los diferentes niveles que tendrá que superar en este cartucho, uno de los más variados que ha protagonizado hasta ahora:

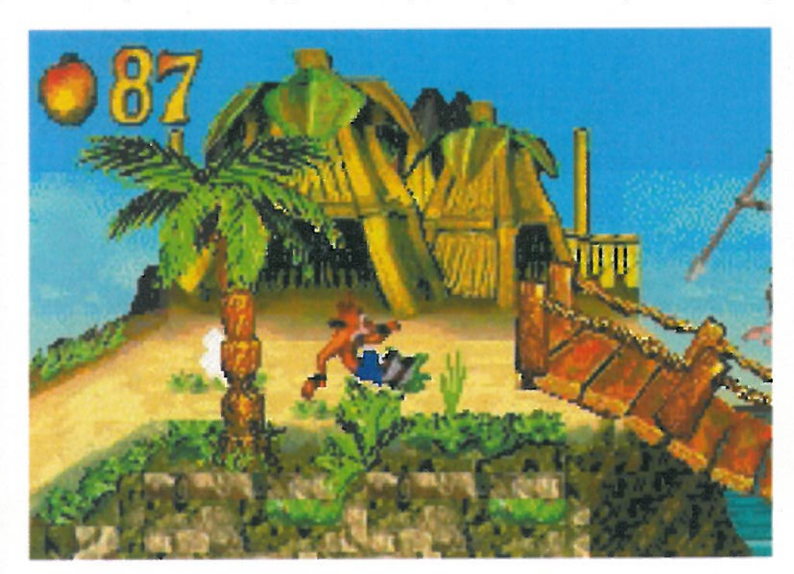
1. LAS PLATAFORMAS siguen siendo el hábitat natural de este simpático personaje. En dos dimensiones resultan tan divertidas como siempre.
2. EL ESQUÍ ACUÁTICO pone a prueba nuestros reflejos mientras alucinamos con un sensacional apartado gráfico realizado en tres dimensiones.
3. CONVERTIDO EN BOLA, nuestro protagonista debe recorrer unos enormes escenarios vistos desde arriba. Sin duda, lo más difícil.



EL MAPA GENERAL permite a Crash escoger el siguiente escenario que nos vamos a jugar. También podemos repetir.



LOS ENEMIGOS FINALES son nuestros antiguos amigos, que han caído bajo el influjo mental del malvado N-Trance.





LAS FASES DE BONUS nos sirven para conseguir vidas extra y más manzanas.

SALTANDO ENTRE GÉNEROS

CRASH BANDICOOT 2

Aunque nos aseguren que el bandicoot es un animal de verdad, para nosotros siempre será un bicho naranja que salta como nadie.

■ **CRASH SIEMPRE ANDA METIDO EN LÍOS.** Desde que se convirtió en una estrella de las plataformas (ya va por el octavo juego) no ha parado de dar saltos para derrotar al malvado Neo Cortex. Pero ahora se enfrenta a una nueva amenaza, el doctor N Trance, que ha hipnotizado a todos sus amigos y los ha convertido en marionetas de un malvado plan. ¿Adivináis quién tendrá que rescatarlos? Pues sí, nosotros volveremos a llevar al marsupial por más de 40 niveles de clásicas plataformas en 2D, demostrando lo bien que se nos dan los saltos y haciendo gala de habilidades como convertirnos en bola o hacer esquí acuático.

→ **EL DESARROLLO CAMBIA EN ESTOS NIVELES.** Las fases de esquí, por ejemplo, son en 3D (¡habéis leído bien!) y los escenarios donde manejamos la bola se ven desde una perspectiva cenital. Gracias a estas fases, y a los numerosos enemigos finales, «Crash Bandicoot 2» es uno de los juegos de plataformas más variados que se pueden encontrar en GBA, aunque, eso sí, los niveles se nos quedan un poco cortos. Para remediarlo, podemos buscar las joyas escondidas o conectar nuestra consola con el juego de GameCube para descargarnos algunas fases más. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	91
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	88

Valoración Crash combina la diversión de las mejores plataformas con niveles en 3D que le dan un desarrollo más variado. Y por si esto fuera poco, el apartado visual resulta impresionante.

PUNTUACIÓN FINAL 88

MR. GOLF

PlayStation 2

MR. GOLF

DigiCube

midas interactive entertainment

El juego de golf más divertido para hasta 4 jugadores.

Incluye modo de entrenamiento y modo tour para una diversión sin límites.

Puedes escoger entre seis personajes diferentes y cuatro campos completos de 18 hoyos.

MAKEN SHAO DEMON SWORD

PlayStation 2

-MAKEN SHAO- DEMON SWORD

Acción y aventura en el mundo más oscuro.
Un argumento inquietante y una jugabilidad demencial.

FIGHTING FURY

PlayStation 2

FIGHTING FURY

TOMY

Los combates 3D más explosivos.
Diferentes luchadores, diferentes tipos de lucha y un solo ganador.

SIMPLEMENTE CALIDAD + PRECIO

PlayStation 2





WWW.VirginPLAY.es

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.




XBOX
V-RALLY 3

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T. P.

CONVERTIRSE EN UN AS DEL VOLANTE no es algo que se pueda conseguir en dos días precisamente. Esa es la lección que siempre nos ha querido inculcar esta prestigiosa saga de juegos de rally, que continúa ofreciéndonos una simulación algo exigente, que hay que dominar poco a poco. En esta ocasión nos llega la conversión del juego que pudimos ver hace unos seis meses en PlayStation 2, manteniendo a la altura los mismos alicientes: coches reales, gráficos muy detallados y un modo carrera en el que tenemos que buscar una compañía que se fíe de nosotros, pasar sus pruebas y escalar posiciones en el mundial ganando en los enrevesados circuitos (también hay "juego rápido", con muchos retos distintos y partidas de hasta 4 jugadores NO simultáneos). Eso sí, recordad que tenéis que estar preparados para dominar los vehículos en unos trazados muy complicados y largos, capaces de acabar con vuestra carrocería. Vamos, como la vida misma.

valoración Aunque los coches son demasiado ligeros, es realista y adictivo, algo típico en la saga. Pero no hay novedades con respecto a PS2... **86**



PS2 - GC | WHIRL TOUR

■ VARIOS ■ VIVENDI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Un malote ha secuestrado a toda una banda de rock, excepto a su líder, que se ha montado en un patinete para liberarlos a base de piruetas en 8 escenarios llenos de rampas y enemigos. Su aspecto infantil, el control desajustado y la falta de profundidad, le dejan a años luz de los mejores.



valoración La fórmula «Tony Hawk» -con música cañera incluida-, exprimida ya hasta la saciedad, pero con patinetes y sin demasiada calidad. **65**

XBOX | STATE OF EMERGENCY

■ ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ +18 años

Aunque a más de uno no le guste, estas peleas virtuales molan. Hay que cumplir misiones a lo «GTA», sólo que aquí son a pie. Entorpeciendo nuestro camino hay decenas de personajes corriendo por la pantalla y la Corporación, los malos de la película. Simple técnicamente, pero divertido.



valoración Una versión similar a la de PS2: muy adictivo al principio, aunque repetitivo si jugáis demasiado. Como relajante no tiene precio. **80**

GBA | VIRTUA TENNIS

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

El juego de tenis por excelencia pega el salto a GBA, manteniendo su jugabilidad y un apartado técnico de aúpa. Incluye modo World Tour (muy original), Campeonato y multijugador a cuatro. Si añadimos hasta veinte tenistas, control intuitivo y animaciones muy logradas, ¿qué más queréis?



valoración Pues quizá una música mejor. Salvo eso, tanto por técnica como por diversión se convierte en el mejor juego de tenis de GB Advance. **86**

PS2 | NHL 2K3

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P.

Las virtudes de este juego de hockey sobre hielo no se limitan a su facilidad de control y a la licencia oficial. «NHL 2k3» también nos permite participar como manager y en un modo desafío, que consiste en jugar varios partidos especiales. Lo malo es que el deporte en sí es muy minoritario.

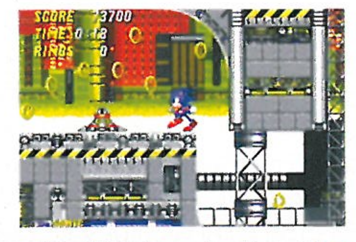


valoración Este simulador es tan rápido como el hockey real y además está cargado de opciones, aunque le falta algo de profundidad. **73**

GC | SONIC MEGA COLLECTION

■ PLATAFORMAS/PUZZLE ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T. P.

Un pack que hace 8 años habría arrasado: absolutamente toda la saga de «Sonic» en Mega Drive (siete larguísimos juegos más cinco ocultos) recopilada en un mini-DVD. Además, videos, imágenes y material variado sobre la estrella de Sega. Los fans de Sonic podéis dar saltos de alegría.



valoración Técnicamente está a años luz de las posibilidades de la consola, pero tened por seguro que estos juegos enganchan para meses. **81**

GBA | SONIC ADVANCE 2

■ PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

El "rayo azul" trae su nueva aventura portátil, con más escenarios y movimientos, una velocidad endiablada y otro personaje: la conejita Cream. También incluye multijugador (algunas pruebas con un sólo cartucho), muchos personajes, secretos y adrenalina. Robotnik, vas a sufrir...



valoración Impecable técnicamente y muy jugable, aunque quizá es demasiado similar a la parte anterior. Aun así, atrapa como pocos títulos. **84**

5354

www.ociomovil.com



⚠ Para acceder a la descarga es necesario tener el acceso a WAP configurado



MELODÍAS

TOP melodías

1 Masculino singular/Rosendo	masculino
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Light my fire/The Doors	myfire
Can't stop/Red hot chili peppers	cant

TOP ACTUALIDAD

Bonito/Jarabe de palo	bonito
Clocks/Coldplay	clocks
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida
Dilemma/Nelly & Kelly Rowland	dilemma
8 millas/Eminem	millas
Niña del sur/Melon Diesel	delsur
No me llames iluso/La Cabra Mecánica	iluso
Sk8ter boy/Avril Lavigne	boy
Overture/B.S.O Chicago	overture
Tu es foutu/In-grid	foutu
Bring me to life/B.S.O Daredevil	bring
Check the meaning/Richard Ashcroft	check
Dy-na-mi-tee/Ms. Dy-na-mi-tee	dynamite
Hidden agenda/Craig David	hidden
Lonesome day/Bruce Springsteen	lone
Eres bellísima/Bunbury	bellisima
Estrella de mar/Amaral	estrella
Paradyso/Sober	paradyso

TOP ROCK

Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Agradecido/Rosendo	agradecido
Buscando una luna/Extremoduro	buscando
El roce de tu cuerpo/Platero y tú	roce
En blanco y negro/Barricada	blanco
Camino de la cama/S. Total	cama
Highway to hell/ACDC	highway
Jaded/Aerosmith	jaded
La del fútbol/Porretas	futbol
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
No hay tregua/Barricada	tregua
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Rojitas las orejas/Fito y los Fitipaldis	rojitas
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet

CINE Y TV

Blade Runner	blade
El Padrino	padrino
Superdetective en Hollywood	axel
James Bond-007	bond
Indiana Jones	indiana
La bola de cristal/Alaska	bola
Looney tunes	looney
Los simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Shin Chan	shinchan
Misión imposible	mision
Shrek	shrek
Torrente 2	torrente2
Superman	superman
Starwars (imperio)	vader
Pulp Fiction	pulp
South Park	south

EXITOS DE SIEMPRE

It's not unusual/Tom Jones	unusual
Yellow submarine/The Beatles	yellow
We will rock you/Queen	rockyou
Don't stop/Rolling Stones	dont
Bitter Sweet .../The Verve	bittersweet
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
The wall/Pink Floyd	wall
Every breath you take/Police	breath
Imagine/John Lennon	imagine
Redemption song/Bob Marley	redemption
We are the world/Steve Wonder	weare
Yesterday/The Beatles	yesterday

⚠ Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOHBY** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **TONOHBY STAIR**

POLIFÓNICAS

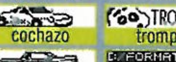
TOP polifónicas

1 8 millas/Eminem	millas
Blade Runner	blade
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Himno Real Madrid	madrid
Imagine/John Lennon	imagine

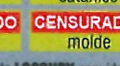
Amelie	amelie
Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
Baila sexy thing/Zucchero	sexything
Beautiful day/U2	beautifulday
Bolilón/No me pises que llevo chanclas	bolilon
Bring me to life/B.S.O Daredevil	bring
Cadillac solitario/Loquillo y Trogloditas	cadillac
Himno Centenario Real Madrid	centenario
Himno Real Sociedad	sociedad
Chihuahua/Dj Bobo	chihuahua
Coca Cola	cocacola
Color esperanza/Diego Torres	color
Corazón partío/Alejandro Sanz	partio
Cuando tu vas/Chenoa	vas
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida
Die another day/Madonna	die
Dilemma/Nelly & Kelly Rowland	dilemma
Dime/Beth	dime
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
El Padrino	padrino
Enter sandman/Metallica	enter
El Exorcista	exorcista
La familia Adams	adams
Feel/Robbie Williams	feel
Fiesta pagana/Mago de Oz	pagana
Flash Dance	flash
Ghost	ghost
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Inspector Gadget	gadget
It's not unusual/Tom Jones	unusual
It's raining men/Geri Halliwell	rain
Jaded/Aerosmith	jaded
Jenny from the block/J. López	jenny
Juego de dos/Andermay	juego
La lista de la compra/La Cabra Mecánica	lista
Light my fire/The Doors	myfire
Living on a prayer/Bon Jovi	living
Los Simpsons	simpsons
Lose yourself/Eminem	lose
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Miénteme/Bisbal y E. Gadel	mienteme
Mil campanas/Alaska	campanas
Misión imposible	mision
Mola mazo/Camilo Sexto	mola
Ni más ni menos/Los Chichos	nimas
No me llames iluso/La Cabra Mecánica	iluso
No soy un superman/Bustamante	super
Obsessions/Suede	obsessions
Overture/B.S.O Chicago	overture
Pantera Rosa	pantera
Pulp Fiction	pulp
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Rocky	rocky
Sámbame/UPA Dance	sambame
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Shin Chan	shinchan
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Te dejo Madrid/Shakira	dejo
Te necesito/Amaral	necesito
The game of love/Santana	game
The wall/Pink Floyd	wall
Who wants to live forever/Queen	who
We will rock you/Queen	rockyou
Y cuanto más acelero/J. Cantero	acelero

⚠ Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIHBY** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **POLIHBY WALL**

LOGOS

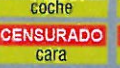
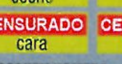









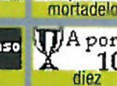




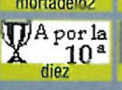

madrid, starwars, bomba, homer2, rossi, supernenas, birra, f1, dracula, hierba, peligro, error, cochazo, trompa, zidane, botellin, mortadelo1, ring, dakar, cadillac, format, satanico, decima, deportivo, coche, figo, butaca, sometido, molde, carretilla, amazona, cara, medusa

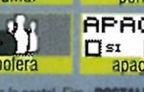
Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOHBY HOMER2**

POSTALES









smile2, pirata, sonic, men, tetuda, dibert, labios, futbol, mortadelo2, fumar, perro, can, batman, spiderman2, alonso, diez, bolera, apagar, butaca2

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALHBY** seguido de un espacio y la referencia de la postal. Ejm.: **POSTALHBY MORTADELO2**

REGALA MELODÍAS

Envía **REGALOHBY** seguido de un espacio y la referencia de la canción al **5354**. Ejemplo: **REGALOHBY LONE**

SEX MACHINE

Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXHBY** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos a la persona que estás buscando. **Ejm: SEXHBY MACHOMAN**

NOMBRES





Cañero modelo 1, modelo 2, modelo 3, modelo 4, modelo 5, modelo 6, modelo 7, modelo 8, modelo 9

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREHBY CAÑERO8**

MAXI-NOMBRES

Si quieres tener tu nombre más grande envía al **5354** el texto **NOMBREGHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido (ver modelos de NOMBRES)

Ej.: **NOMBREGHBY CAÑERO2**

CAÑERO

CHISTES



Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEHBY** al **5354** y flipa.

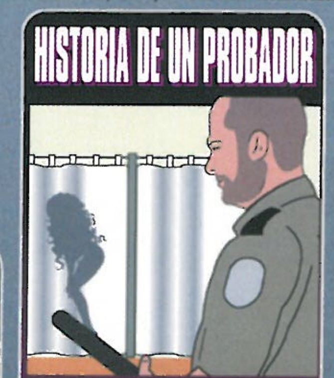


LULA

¿Quieres conocer a mis amigas?

Envía **LULA** al **5354**

HISTORIA DE UN PROBADOR



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar? ¿Y después?...Tú decides como acaba.

Envía **HISTORIAHBY** al **5354**

TU NOMBRE ELFICO



Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOHBY SERGIO**

TU NOMBRE EN JEROGLIFICO EGIPCIO

Envía un mensaje al **5354** con el texto **EGIPHBY** seguido de un espacio y tu nombre **Ej: EGIPHBY CARLOS**

IDEOGRAMAS

Deja que tu movil descubra la fuerza de los ideogramas japoneses. Envía al **5354** el mensaje **IDEHBY** seguido de un espacio y el número del concepto que deseas.



01-Alegría	07-Fuego	12-Sol
02-Alma	08-Fuerza	13-Sonrisa
03-Amor	09-Luna	16-Vida
04-Bueno	10-Mal	17-Viento

Ej.: Para Fuego envía **IDEHBY 07**. Si lo quieres en tamaño **POSTAL** añade una **P** al número. Ej.: **IDEHBY 07P**. Si lo quieres en tamaño **MINILOGO** añade una **M** al número. Ej.: **IDEHBY 07M**

➔ Coste por mensaje: 0,90 Euros + IVA - Más información en nuestra página web: www.ociomovil.com

SGAERMV&M/34/536/10 00210

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2




POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 15

Complementado por la versión «Substance» de PS2 y Xbox, Solid Snake sigue siendo nuestro favorito.

2 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 3

Samus se afianza en la segunda posición de la lista, aunque a ella lo que le gustaría es ser la "prime...ra".

3 Splinter Cell
XBOX, PS2





POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 5

Con su llegada a PlayStation 2 este agente especial nos ha confirmado su enorme calidad, pistola en mano.

4 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 2

Miyamoto nos ha vuelto a sorprender con esta fantástica aventura, en la que innova los gráficos y la jugabilidad.

5 Super Mario Sunshine
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 8

Nuestro fontanero de moda aguanta estoicamente la embestida de Link, Samus y compañía entre los favoritos.

6 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2






POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 7

Con un sistema de juego apasionante y unos gráficos de infarto, el juego de Konami nos tiene todavía cautivados.

7 FIFA 2003
PS2, XBOX, GC





POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 7

Aunque todavía se encuentre imbatido en aspectos como los gráficos o las opciones, «FIFA» sigue tras el «Pro».

8 Resident Evil Zero
GAMECUBE




POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 3

Eso de jugar con dos personajes a la vez nos ha molado tanto, que nos lo estamos jugando una y otra vez.

9 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE





POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 13

Y hablando de "líder", la primera versión de un juego de "Star Wars" en GC ha resultado ser la mejor.

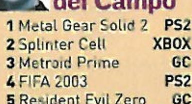
10 GTA Vice City
PLAYSTATION 2




POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

De vez en cuando el Sr. Vercetti nos recuerda, a base de hacer el bestia con el coche, que sigue estando por aquí.

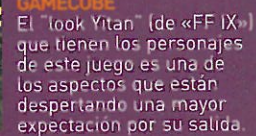
LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metroid Prime	GC	1 S. Mario Sunshine	GC
2 Splinter Cell	XBOX	2 Splinter Cell	XBOX	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 Pro Evol. Soccer 2	PS2
3 Metroid Prime	GC	3 Metroid Prime	GC	3 SW: Rogue Leader	GC	3 Metroid Prime	GC
4 FIFA 2003	PS2	4 Zelda: Wind Waker	GC	4 Zelda: Wind Waker	GC	4 Metal Gear Solid 2	PS2
5 Resident Evil Zero	GC	5 FIFA 2003	PS2	5 S. Mario Sunshine	GC	5 Zelda: Wind Waker	GC
6 Tekken 4	PS2	6 Resident Evil Zero	GC	6 Splinter Cell	XBOX	6 Splinter Cell	XBOX
7 Mortal Kombat DA	PS2	7 Pro Evol. Soccer 2	PS2	7 GTA Vice City	PS2	7 Indiana Jones	XBOX
8 Virtua Tennis 2k2	PS2	8 GTA Vice City	PS2	8 Gran Turismo 3	PS2	8 Final Fantasy X	PS2
9 Las Dos Torres	PS2	9 Zelda: L. to the Past	GBA	9 Pro Evol. Soccer 2	PS2	9 FIFA 2003	PS2
10 Medal of Honor	PS2	10 Shenmue II	XBOX	10 Resident Evil Zero	GC	10 Gran Turismo 3	PS2

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Final Fantasy C. Chronicles
GAMECUBE

El "look Yitan" (de «FF IX») que tienen los personajes de este juego es una de los aspectos que están despertando una mayor expectación por su salida.



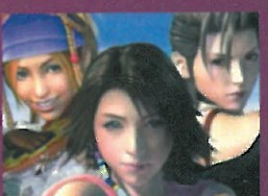
2 Resident Evil 4
GAMECUBE

Si os estáis perdiendo con el orden en que salen los juegos de esta saga, que sepáis que el próximo es el cuarto, y va a molar tanto que no nos extraña que sea el segundo en la lista.



3 Soul Calibur 2
PS2 - XBOX - GC

Seguro que cuando juguéis vuestra primera partida a este juegazo, correréis a apuntaros a un curso de lucha con katana, porque es como para fliparse. ¡Y ya queda poco para verlo!



4 Final Fantasy X-2
PLAYSTATION 2

Este trío que veis no es el próximo grupo musical de moda, sino las tres chicas que protagonizan, con un aire en plan sexy, la nueva genialidad que trae Square.



5 F-Zero
GAMECUBE

La promesa de que este título va a convertirse en el juego de velocidad más rápido jamás visto no ha hecho más que aumentar las ganas de echarle el guante en cuanto salga.

LOS 5 JUEGOS

1 ENTER THE MATRIX

Si hay algún juego -y película- que se pueda asociar al tiempo bala, no cabe duda de que es éste, pues fue el que lo popularizó. Eso sí, como no tengáis dominado el uso de la mente dentro de Matrix, quizá no podáis esquivar las balas, por lentas que os lleguen...

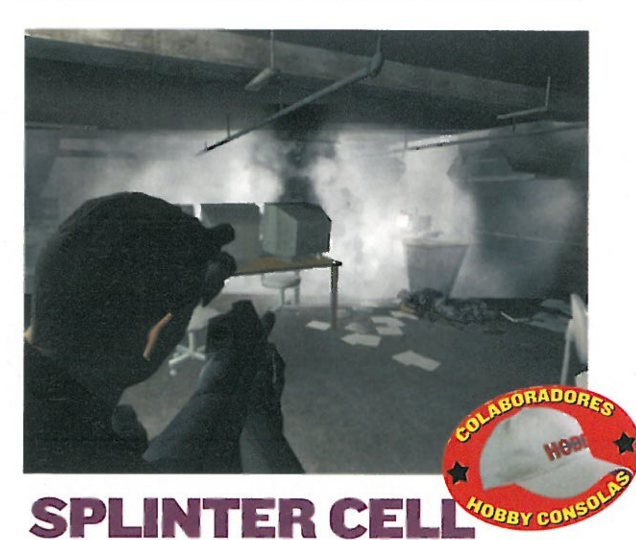
TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

SPLINTER CELL

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Increíbles gráficos y control

Jordi Vidal Tomás (Lleida)

Este juego es una pasada en todos los aspectos: desde el apartado gráfico, pasando por la música y terminando por el control. La versión de Xbox es muy buena, pero la de PS2 es mucho mas jugable. Tendremos que esperar para ver cómo es la versión de GC.

VALORACIÓN: 90

@ Se "merienda" a «MGS 2»

Josep Juliá Tugores (Baleares)

Uno de los mejores juegos de PS2, con gráficos detallados y animaciones casi perfectas. Buena jugabilidad, sonido, y muchas horas reales de diversión, sin tener que aguantar las parrafadas del códec. Sólo le falta el carisma de los personajes, aunque en general se "merienda" a «MGS2».

VALORACIÓN: 97

@ No es tan bueno

Joan Miralles Defez (Barcelona)

Es un gran juego, pero pensemos en de quién ha venido la copia, está claro que es de «Metal Gear Solid 2». Creo que tenemos que ser justos, el juego de Solid es realmente único e imposible de copiar, y también creo que «Splinter Cell» no aporta suficientes novedades a este género.

VALORACIÓN: 80

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

DEVIL MAY CRY 2

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	2	15	Es lógico que, con la llegada de Link a GameCube, la versión de N64 se haya puesto de moda otra vez.
2	Super Mario Sunshine	GAMECUBE	1	6	Mario tendrá que conformarse, al menos este mes, con un honroso segundo puesto detrás de «Zelda».
3	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	8	14	Desde luego, este juego ya es todo un clásico entre los lectores de la revista, que lo votan cada mes.
4	StarFox Adventures	GAMECUBE	3	4	Por si pensabais que en GameCube sólo tienen éxito Mario y Link, aquí están las aventuras de Fox McCloud.
5	Resident Evil	GAMECUBE	4	2	A la espera de que la nueva entrega comience a entrar en esta lista, aún sigue el "remake" del primer juego.
6	Metroid Prime	GAMECUBE	-	1	Samus entra en la lista de vuestros favoritos sin hacer mucho ruido, pero ya veréis qué poco tarda en elevarse.
7	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	9	11	Tidus y Yuna no quieren quedarse atrás en la lista, y por eso pronto volverán aquí con su nuevo «FF X-2».
8	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	7	6	Hay juegos que no pasan de moda por muchos meses que "caigan". El mejor ejemplo de ello es esta gran aventura.
9	Star Wars: Rogue Leader	GAMECUBE	6	7	Pequeña bajada en la lista... ¿Será que la Fuerza se le está acabando a los protagonistas de esta saga?
10	GTA Vice City	PLAYSTATION 2	5	4	Otro al que se le acaban las fuerzas, aunque seguro que no la munición, es Tommi Vercetti y su salvaje juego.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Zelda Wind Waker		Dead or Alive Extreme	
HC	Cuanto más pasamos delante de la consola, más sorprende.	95	Sería un gran extra para «DOA3», pero como juego se queda corto.	73
GamePro	Si este juego no te divierte, es que no hay nada que te divierta.	10	Buena mezcla entre apuestas, el coleccionismo y el voleibol.	10
IGN.com	Sus cualidades le dejan aparte de todos sus competidores.	96	Sus guapas chicas y la simulación del voleibol son satisfactorias.	92
EGM	El universo está tan bien hecho que todo encaja perfectamente.	98	No es tanto un juego como unas buenas vacaciones interactivas.	72

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

...QUE MEJOR UTILIZAN EL "TIEMPO BALA"



PS2, XBOX, GC

PS2, XBOX

2 MAX PAYNE

La cara de mal café de este tío debe ser por tirarse todo el juego en plan "moviola".



XBOX

3 DEAD TO RIGHTS

Desde que dejó la policía, el protagonista usa el tiempo bala para apuntar mejor.



PS2

4 PRIMAL

Jen, la protagonista de esta aventura, es una experta en el uso de la cámara lenta.



SNES

5 SUPER MARIO WORLD

Si miráis bien la pantalla, veréis que tiene "tiempo"... ¡y hay una bala bien grande!

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros



PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Devil May Cry	92

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Mortal Kombat D.A.	90

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Wild Arms 3	85

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3	89

Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4

El juego del mes

NBA STREET 2

Aunque no ha entrado en la lista de Recomendados debido a la enorme competencia que existe en el género, este nuevo juego de baloncesto tiene suficientes cualidades como para encandilar a los aficionados al deporte de la canasta. Ofrece calidad técnica, muchas opciones, y un estilo callejero fresco y muy divertido.



GAMECUBE



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 3	82
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 Resident Evil Zero	94
3 Resident Evil	92

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Acción	Puntuación
1 SW: Bounty Hunter	82
2 Minority Report	78
3 Crazy Taxi	60

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 Los Sims	84
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 Phant. Star Online	82
3 Lost Kingdoms	78

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- FIFA 2003
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- ZELDA: THE WIND WAKER

El juego del mes

PHANTASY STAR ONLINE

Este juego de rol desarrollado por Sega ha tenido el honor de ser el primer título online para la 128 bits de Nintendo, y por extensión, también para la nueva generación de consolas. Ofrece una buena calidad técnica y un desarrollo tan extenso como interesante.

DREAMCAST



Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

SOUL CALIBUR
En Japón ya está su segunda parte en las calles. ¿Por qué no vais calentando con su antecesor?

GB COLOR

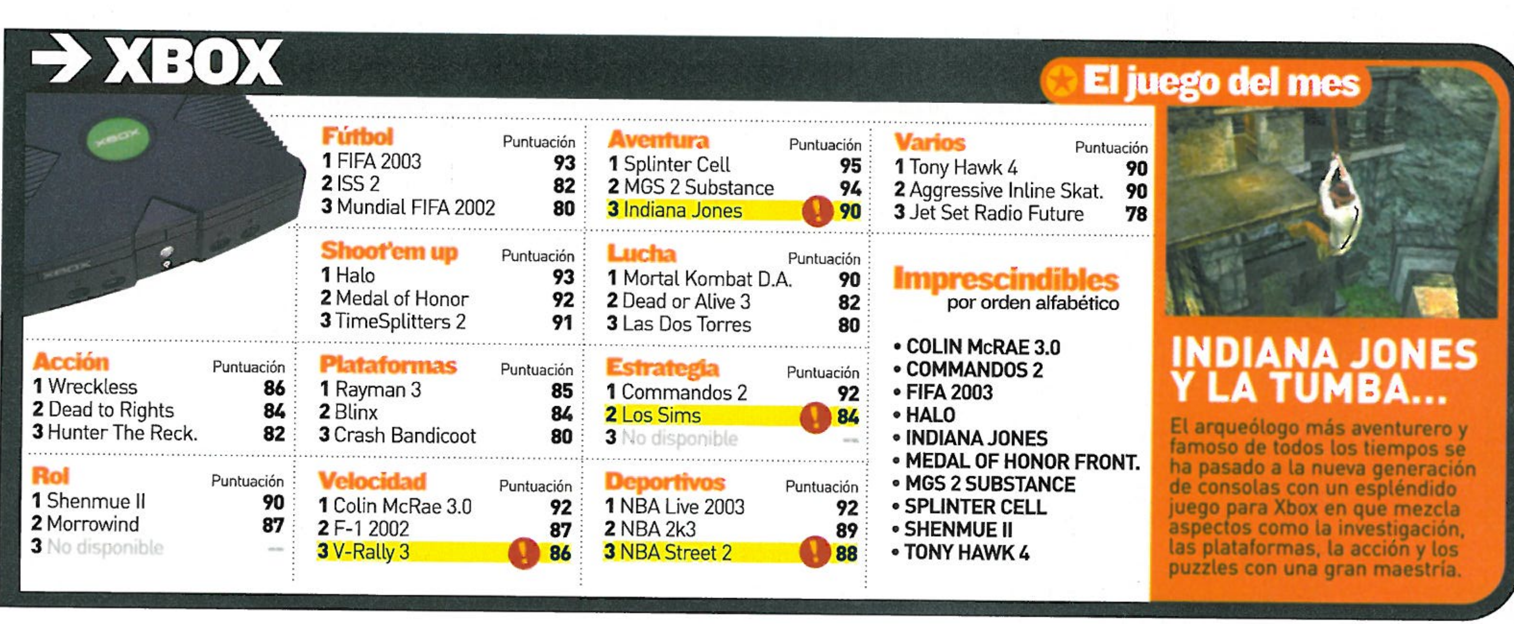




Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

PERFECT DARK
Mientras Joanna sigue retocando su nueva imagen para salir Xbox, aquí aún podéis jugar con ella.



→ XBOX

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura

	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 MGS 2 Substance	94
3 Indiana Jones	! 90

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha

	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 Dead or Alive 3	82
3 Las Dos Torres	80

Imprescindibles
por orden alfabético

- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- INDIANA JONES
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SPLINTER CELL
- SHENMUE II
- TONY HAWK 4

Acción

	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Dead to Rights	84
3 Hunter The Reck.	82

Plataformas

	Puntuación
1 Rayman 3	85
2 Blinx	84
3 Crash Bandicoot	80

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims	! 84
3 No disponible	—

Rol

	Puntuación
1 Shenmue II	90
2 Morrowind	87
3 No disponible	—

Velocidad

	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 V-Rally 3	! 86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	! 88

El juego del mes

INDIANA JONES Y LA TUMBA...

El arqueólogo más aventurero y famoso de todos los tiempos se ha pasado a la nueva generación de consolas con un espléndido juego para Xbox en que mezcla aspectos como la investigación, las plataformas, la acción y los puzzles con una gran maestría.



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol

	Puntuación
1 ISS Advance	82
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Aventura

	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Las Dos Torres	85
3 Tomb R.: Prophecy	82

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up

	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha

	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

Acción

	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 Spider-Man	80

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Crash Bandicoot 2	! 88

Estrategia

	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	—

Rol

	Puntuación
1 Zelda	96
2 Golden Sun	90
3 Shining Soul	83

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

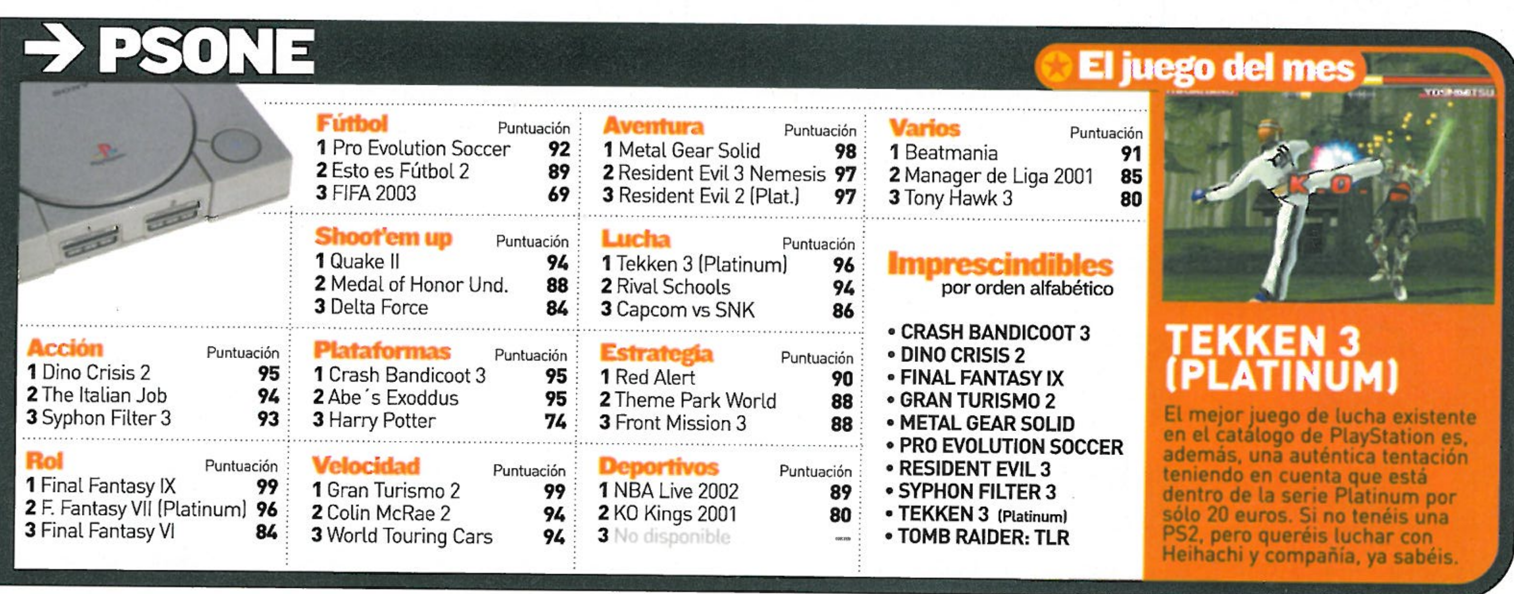
Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis	! 86
2 Roland Garros 2002	85
2 Dave Mirra BMX 2	83

El juego del mes

CRASH BANDICOOT 2

La que fue mascota de la 32 bits de Sony desde sus inicios, vuelve a Game Boy Advance con una segunda aventura plataformera repleta de saltos, manzanas, cajas y un montón de enemigos a los que evitar. ¡Vuestra portátil ya no volverá a ser la misma!



→ PSONE

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura

	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios

	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Manager de Liga 2001	85
3 Tony Hawk 3	80

Shoot'em up

	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

Acción

	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas

	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia

	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	—

El juego del mes

TEKKEN 3 (PLATINUM)

El mejor juego de lucha existente en el catálogo de PlayStation es, además, una auténtica tentación teniendo en cuenta que está dentro de la serie Platinum por sólo 20 euros. Si no tenéis una PS2, pero queréis luchar con Heihachi y compañía, ya sabéis.

MEJORA TU CONSOLA



Sonido de sobremesa

Nombre: 40W Speaker **Compañía:** TDK
Consola: Todas **Precio:** 59 € (9.817 ptas.)

Este par de altavoces con subwoofer está diseñado para dar más rendimiento al sonido de vuestros juegos estéreo. El sistema, de 40 W, es compatible con todas las consolas, y presenta un diseño muy atrevido, ideal para colocarlo a los lados del televisor. Eso sí, es un pelín caro.

Valoración: ★☆☆☆

Pequeños y portátiles

Nombre: Game Wallet **Compañía:** Logic 3
Consola: GC **Precio:** 8,90 € (1.481 ptas.)

Si echabais de menos una manera de transportar vuestros juegos de GC sin tener que llevar las cajas de un lado a otro, Logic 3 pone a vuestra disposición esta cartera en miniatura, en la que caben vuestros diez títulos favoritos. ¡Y además es muy barata!

Valoración: ★★★☆

Un mando "sigiloso"

Nombre: Splinter Cell **Compañía:** Thrustmaster
Consola: PS2 **Precio:** 18 € (2.995 ptas.)

Seguro que ya estaréis alucinando con este juegazo de espías que acaba de llegar a PS2. Entonces, ¿qué tal un mando especializado que "hace juego con el juego"? La "gracia" de este aparato está en su diseño y en que brilla en la oscuridad, aunque no resulta demasiado práctico mirarse a las manos mientras se juega.

Valoración: ★☆☆☆



Xbox toma la pista de despegue

Nombre: Flight Stick **Compañía:** Logic 3
Consola: Xbox **Precio:** 49,90 € (8.303 ptas.)

El mando que os presentamos está especialmente diseñado para los simuladores de vuelo. Además de un joystick de diseño ergonómico, con gatillos de disparo integrados, incluye una segunda palanca para regular la velocidad. Una lástima que este género no abunde en Xbox.

Valoración: ★★☆☆




NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 29,9 € (4.974 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 73,68 € (12.259 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Una réplica compatible con 100 Hz. N.D.	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)



EXCLUSIVA Centro MAIL

¡RESÉRVALO YA!

AHÓRRATE 50€ * AL COMPRAR TU GAME CUBE



DISPONIBLE A PARTIR DEL 3 DE MAYO

¡EDICIÓN LIMITADA!

GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199

EXCLUSIVA Centro MAIL



GAME CUBE NEGRA
+ METROID FUSION
+ PLACA DECORATIVA
+ GUÍA DVD DEL JUEGO de REGALO

199

EXCLUSIVA Centro MAIL



59,95

COMPRA BLOODRAYNE y Llévate esta CAMISETA de REGALO








BURNOUT 2 **59,95**
DAKAR 2 **59,95**
ENTER THE MATRIX **59,95**
GHOST RECON **59,95**
INT. SUPERSTAR SOCCER 3 **64,95**
LOS SIMS **64,95**

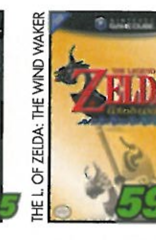
EXCLUSIVA Centro MAIL



59,95

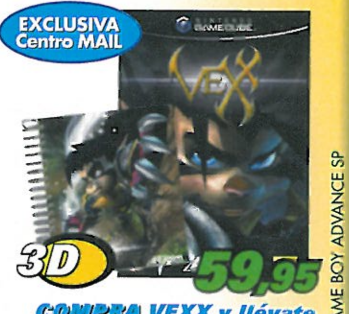
METROID FUSION + GUÍA DVD del Juego de REGALO






PHANTASY STAR ONLINE **59,95**
RESIDENT EVIL 0 **64,95**
SKIES OF ARCADIA LEGENDS **49,95**
SPLINTER CELL **59,95**
THE L. OF ZELDA: THE WIND WAKER **59,95**
X-MEN 2 **64,95**

EXCLUSIVA Centro MAIL



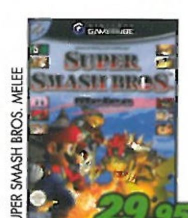
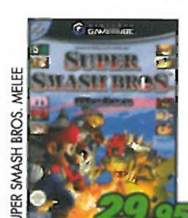
3D

59,95

COMPRA VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO



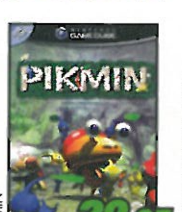
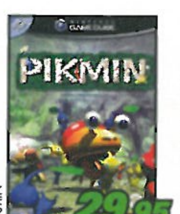
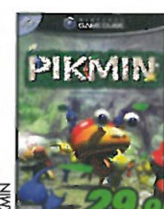
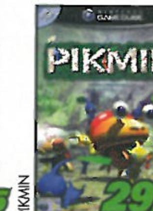



REDCARD **39,95**
SONIC ADVENTURE 2 **34,95**
LUIGI'S MANSION **29,95**
PIKMIN **29,95**
SUPER SMASH BROS. MELEE **29,95**
VIRTU STRIKER 3 **29,95**

GAME BOY ADVANCE SP™









AHÓRRATE 50€ * AL COMPRAR TU GAME CUBE

129,95

GAME BOY ADVANCE PLATINUM **99,90**

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXCLUSIVA Centro MAIL

39,95

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LÁMINA DE ARTE NUMERADA de REGALO







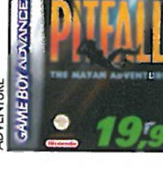













HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL ¡NUEVO PRECIO! **42,95**
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA ¡NUEVO PRECIO! **44,95**
SEGA RALLY **49,95**
SPLINTER CELL **49,95**
YU-GI-HO: WORLDWIDE EDITION **44,95**

FINAL FIGHT ONE **14,95**
SUPER STREET FIGHTER II **14,95**
DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX **14,95**
E.T. EL EXTRATERRESTRE **14,95**
EARTHWORM JIM **19,95**
PENY RACERS **19,95**
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE **19,95**

* Cupón descuento 50 € en la compra de tu GAME CUBE al adquirir tu GAME BOY ADVANCE SP

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas




ALMERÍA El Ejido — C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107. TEL: 950 260 643

CÓRDOBA — C.C. LA SIERRA. C/ POETA E. PRADOS S/N. TEL.: 957 273 331

FUERTEVENTURA — C.C. ATLÁNTICO. CTRA.DE JANDÍA KM. 11

LAS PALMAS — C.C. EL MUELLE. TEL: 928 256 54 16

VÉLEZ-MÁLAGA — C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45. SALIDA 272. TEL: 952 541 178





A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G. C/ RUA LISBOA s/n. TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21. CTRA. N-VI, ENTRADA A NARON. TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4. TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12. AV. GRAN VÍA, s/n. TEL: 965 246 951

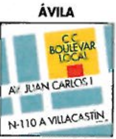
ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE. LOCAL B. 48. TEL: 965 114 186

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13. TEL: 965 709 984

ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643







ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL. AV. JUAN CARLOS I s/n. TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón — C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63. C/ RÍO DE ORO, 3. TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12. C/ FDEZ. LADREDA, s/n. TEL: 985 119 994

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO. AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10. TEL: 971 883 140

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES. AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA (Sant Andreu) — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31. C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n. TEL: 933 608 174

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923







BARCELONA (Selva Mar) — C.C. DIAGONAL MAR. AV. DIAGONAL MAR, 3. TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ. C/ OLOF PALME, s/n. TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37. AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet — C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11. AV. DE LA GRAN VÍA 75-97. TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18. TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12. C/ PAÏSOS CATALANS s/n. TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK. C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7. AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717






CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18. C/ CAÑO HERRERA s/n. TEL: 956 592 528

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL — C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001. AV. EUROPA 45. TEL: 926 227 354

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A. Av. J. M. Martinell, s/n. TEL: 957 468 076

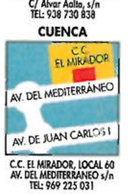
CUENCA — C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60. AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n. TEL: 969 225 031

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10. TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954







GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44. EDIF. RADIOVISIÓN. TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS. Avda. FELO MONZÓN, s/n. TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2. CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701






LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29. AUTOVÍA GC-1. SALIDA 28. TEL: 928 792 850

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038. AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n. TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13. AV. GUADALAJARA, s/n. TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26. TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158. AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22. TEL: 916 194 424

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538





MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25. AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53. CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59. Av. Juan Carlos I, 46. TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4. EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n. EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20. TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806







PALENCIA — C.C. LAS HUERTAS. AV. DE MADRID, 37. TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6. ESTACIÓN DE RENFE. 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4. AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38. PZA. LEGIÓN, s/n. TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20. C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237













VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 22 A. C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352. CTRA. N-III, KM. 345. TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4. TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA. Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga — C.C. MAXCENTER. Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23. TEL: 944 970 220

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271

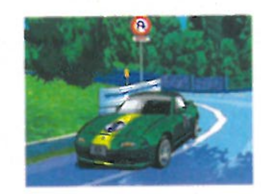
ZARAGOZA Augusta — C.C. AUGUSTA. AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50. TEL: 976 312 988

PLAYSTATION 2

Auto Modellista

PISTA TAMIYA

Una vez has completado los siete niveles del modo Carrera se abre esta pista, que es bastante larga. En ella, todos los vehículos que corren son un Tamiya RCC. Es un recorrido bastante curiosete.



Battle Engine Aquila

NOMBRES ESPECIALES

Escribe estas series de caracteres en el apartado para introducir tu nombre. Guardan ventajas ricas, ricas:
- Elegir nivel
!EVAH!
- Invencible
B4K42
- Todas las bonificaciones
105770Y2
Puedes activar más de un código a la vez si escribes los anteriores seguidos (por ejemplo, B4K42105770Y2).

Bounty Hunter

CONTRASEÑAS CON RECOMPENSA

Amigo malote, escribe las siguientes expresiones como si se tratara de contraseñas normales. De hecho, algunas lo son, pero otras provocan unos efectos, como poco, inesperados. Aquí tienes el listado completo:
- Truco
CONTRASEÑA
- Capítulo 1
SEEHOWTHEYRUN
- Capítulo 2
CITYPLANET
- Capítulo 3
LOCKDOWN
- Capítulo 4
DUGSOPLENTY
- Capítulo 5
BANTHAPOODOO
- Capítulo 6
MANDALORIANWAY
- Misión 1
BEAST PIT
- Misión 2
GIMMEMY JETPACK
- Misión 3
CONVEYORAMA
- Misión 4
BIGCITYNIGHTS
- Misión 5
IEATNERFMEAT
- Misión 6
VOTE4TRELL
- Misión 7
LOCKUP
- Misión 8
WHAT A RIOT
- Misión 9
SHAFTED
- Misión 10
BIGMOSQUITOS
- Misión 11
ONEDEADDUG
- Misión 12
WISHIHADMYSHIP
- Misión 13
MOSGAMOS
- Misión 14
TUSKENS R US
- Misión 15
BIG BAD DRAGON
- Misión 16
MONTROSSISBAD
- Misión 17
VOSAISBADDER
- Todos los niveles
JANGOISBADDEST
- Carpeta de arte (ilustraciones)
R ARTISTS ROCK
- Tarjetas TGC
GO FISH



Haven

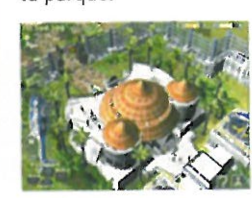
COMBINACIONES DURANTE EL JUEGO

Ya sabes, pulsa estas secuencias de botones en mitad de una partida y conseguirás un par de ventajitas que no vienen nada mal para avanzar.
- Toda la salud
R2, L2, R1, ●, ▲, L2, ✖, ■
- Recargar escudo
L1, L2, ■, ▲, ✖, ▲ y luego ten pulsados L1 + L2 + R1 + R2. Notarás cómo tu energía se irá recargando poco a poco.

Jurassic Park: Operación Genesis

NOMBRES CON TRUCO

Escribe estas palabras como si fueran el nombre de tu parque. Cada una tiene un truco y todos son buenos, así que corre a por ellos:
- Empezar sin ADN de dinosaurio.
ZERO-PARK
- Empezar con el máximo de dinero.
BONUS-PARK
- Empezar con 20 autobuses.
LUCKYBUS-20
- Empezar con todos los ítems de la tienda.
ITEMS-PARK
- 100% de confianza.
CONFIDENCE100
- A los hombres les encanta tu parque.
MEN´S-PARK
- A todos les encanta tu parque.



LOVE-PARK
- Sin árboles.
ISLA SORNA
- Más vegetación.
ISLA NUBLAR

Los Sims

OBTENER OBJETOS

Aaah, el duro juego de la vida... Antes de que nos pongamos demasiado filosóficos, toma nota de estos interesantes truquetes. En el modo de juego llamato "Lábrate un Porvenir", cumple los siguientes objetivos para conseguir una serie de objetos variados y muy chachis:



- **Simulador de playa:** Incrementa a tu primer bebé hasta que sea un niño en el capítulo 5.
- **Tocador:** Arregla la tele después de que Mamá la rompa en el capítulo 1.
- **Criada:** Limpia la casa en el capítulo 2.
- **La criada tiene casa propia en modo para dos jugadores:** Asciende en tu trabajo hasta nivel 8 en el capítulo 5.
- **Ducha Sónica:** Asciende en tu trabajo hasta nivel 6 en el capítulo 4.
- **Mesa de strip poker:** Asciende en tu trabajo hasta nivel 4 en el capítulo 3.
- **Dos piscinas:** Asciende en tu trabajo hasta nivel 9, en el capítulo 5.

ABDUCCIÓN

Compra el telescopio y úsalo durante mucho tiempo. De repente, tu Sim será abducido y desaparecerá. Reaparecerá algunas horas después, pero con sus características cambiadas. ¿Qué habrá pasado "ahí fuera"? Me temo que no lo vamos a saber nunca...

TRUCOS A LA CARTA

La Comunidad del Anillo

Lucía (Gijón)

Hola, Hobby Consolas. Soy una chica de catorce años, tengo la PSOne y la Playstation 2. Tengo unas dudas que espero me podáis resolver. En el juego de «La Comunidad del Anillo», estoy cuando un nazgul atrapa a Sam. Soy Aragorn y el nazgul está volando alrededor de mí. Por más que le tiro flechas no muere. ¿Podéis decirme si hay alguna solución mejor?

En realidad no es un enemigo demasiado complicado (aunque sea el jefe final del juego). Dirígete hacia las ruinas de la derecha y sube las escaleras. En la parte superior verás un trono. Permanece enfrente de él, tan cerca como puedas. Entra en el modo para apuntar y espera a que el nazgul dé un par de vueltas. Tras ese par de rodeos el bicho se abalanzará sobre ti. El trono servirá para bloquear los ataques. Dispárale una flecha cuando pase por encima. Con un par de impactos que le "endiñes", el bribonzuelo habrá sido exterminado y, de regalo, te habrás ventilado el juego. ¡Suerte, Lucía!

Knockout Kings 2001

Pedro García (Las Palmas de Gran Canaria)

Hola, ¿qué tal? Quería saber si me pueden dar trucos para el «Knockout Kings 2001» de Playstation 2 y para el «Resident Evil Code Verónica X», también para la consola Playstation 2. Gracias.

Como ya hemos puesto los trucos para ese «Resident» en alguna que otra ocasión, mejor te contamos los del divertido juego de boxeo. Entra en el modo Carrera y escribe alguno de los nombres que ahora te indicamos (en el apartado para poner el nombre de tu personaje) y así jugarás con nuevos luchadores en la modalidad que prefieras:
- Jugar con Barry Sanders.
MRBARRY
- Jugar con Chuck Zito.
ZITO
- David Bostice.
BOSTICE
- David DeMartini.
DEMART
- Joe Mesi.
BAILEY
- John Botti.
JBOTTI
- Jr. Seau.
JRSEAU
- Owen Nolan.
OWNOLAN
- Steve Francis.
STEVEF
- Ashy Knucks.
MECCA
- Ray Austin.
AUSTIN
- Trevor Nelson.
NELSON
- Jason Giambi.
JGIAMBI
- Charles Hatcher.
HATCHER
- Bernardo Osuna.
OSUNA
- Mohamed Ali.
SBATISTE
Y ahora, ¡a dar calor!

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

Mortal Kombat V (VALIDO TAMBIÉN PARA XBOX Y GC)

LOS KÓDIGOS DE LA KRYPTA (SEGUNDA PARTE)

Aquí está la segunda ronda de los "kódigos" que hay en la "krypta" y los extras "ke desblokean". ¡No te los pierdas!

CÓDIGO	RECOMPENSA	MONEDAS
CW	Imágenes: **ACADEMY PROMO RENDER**	226 Monedas Rubí
CX	Vídeo: **SCORPION GOES BACK TO HELL**	203 Monedas Oro
CY	Imágenes: **SOUL CAGE CONCEPT**	116 Monedas Rubí
CZ	Imágenes: **HSU HAO CONCEPTS**	362 Monedas Ónice
DA	Monedas: **18 MONEDAS ZAFIRO**	72 Monedas Rubí
DB	Imágenes: **SOUL CHAMBER CONCEPT**	257 Monedas Zafiro
DC	Extra: **MK3: KUNG LAO VS JAX**	838 Monedas Ónice
DD	Extra: **LIFEGUARD SONYA**	355 Monedas Oro
DE	Imágenes: **LUCHADOR OCULTO CONCEPTS**	126 Monedas Oro
DF	Extra: **DAN 'TOASTY' FORDEN**	286 Monedas Platino
DG	Luchador Oculto: **SONYA BLADE**	57 Monedas Jade
DH	Imágenes: **SHOKAN WARRIORS**	199 Monedas Oro
DI	Extra: **QUAN CHI ON THE SAX**	254 Monedas Zafiro
DJ	Monedas: **98 MONEDAS RUBÍ**	186 Monedas Platino
DK	Vestimenta Alternativa: **JOHNY CAGE**	1460 Monedas Rubí
DL	Vídeo: **SCORPION CLOTH TEST**	230 Monedas Platino
DM	Arena: **ACID BATH**	428 Monedas Ónice
DN	Extra: **18 MONEDAS JADE**	234 Monedas Zafiro
DO	Monedas: **221 MONEDAS ÓNICE**	39 Monedas Oro
DP	Extra: **MORTAL KOMBAT 2 PRINT AD**	224 Monedas Jade
DQ	Pista: SF: **SMELLY FEET**	656 Monedas Platino
DR	Imágenes: **MAVADO SKETCHES**	273 Monedas Zafiro
DS	Secret Arena: **NETHERSHIP**	1472 Monedas Rubí
DT	Imágenes: **LI MEI SKETCH**	332 Monedas Rubí
DU	Extra: **MK3 BEHIND THE SCENES**	368 Monedas Ónice
DV	Vacío	257 Monedas Rubí
DW	Vídeo: **CAVE ARENA CONCEPT**	157 Monedas Rubí
DX	Monedas: **579 MONEDAS RUBÍ**	292 Monedas Jade
DY	Pista: **SS: SWORD SALE**	94 Monedas Oro
DZ	Vacío	258 Monedas Ónice
EA	Arena: **THE LOST TOMB**	258 Monedas Zafiro
EB	Extra: **ED BOON**	237 Monedas Rubí
EC	Imágenes: **SWAMPLANDS SKETCH**	248 Monedas Zafiro
ED	Monedas: **949 MONEDAS PLATINO**	633 Monedas Platino
EE	Extra: **MYTHOLOGIES HOME VERSION**	1200 Monedas Platino
EF	Extra: **QUALITY ASSURANCE: CHICAGO**	267 Monedas Oro
EG	Extra: **MK3 ARCADE MARQUEE**	74 Monedas Platino
EH	Imágenes: **REPTILE SKETCH**	253 Monedas Ónice
EI	Extra: **ACTION FIGURES**	512 Monedas Zafiro
EJ	Extra: **ACTION FIGURES**	547 Monedas Jade
EK	Extra: **ACTION FIGURES**	424 Monedas Rubí
EL	Extra: **ACTION FIGURES**	434 Monedas Platino
EM	Extra: **ACTION FIGURES**	405 Monedas Oro
EN	Extra: **ACTION FIGURES**	246 Monedas Ónice
EO	Extra: **ACTION FIGURES**	289 Monedas Zafiro
EP	Extra: **ACTION FIGURES**	166 Monedas Jade
EQ	Extra: **ACTION FIGURES VEHICLES**	256 Monedas Zafiro
ER	Luchador Oculto: **BO' RAI CHO**	527 Monedas Platino
ES	Extra: **MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE PRINT AD**	167 Monedas Platino
ET	Imágenes: **QUAN CHI'S FACE TEXTURE**	86 Monedas Ónice
EU	Imágenes: **DAIROU DRAWINGS**	262 Monedas Rubí
EV	Arena: **DRUM ARENA**	356 Monedas Rubí
EW	Extra: **QUAN CHI'S CHEST ARMOR**	286 Monedas Platino
EX	Pista: **ST: SARNA TEST**	243 Monedas Ónice





CÓDIGO	RECOMPENSA	MONEDAS
EY	Imágenes: **CYRAX SKETCH**	254 Platinum
EZ	Imágenes: **BLOOD STONE MINE CONCEPT**	412 Platinum
FA	Imágenes: **CYRAX TEST RENDER**	263 Monedas Oro
FB	Extra: **A LONG TIME AGO (SMASH TV)**	248 Monedas Rubí
FC	Extra: **A SOFTER SIDE TO CYRAX**	310 Monedas Zafiro
FD	Extra: **PORTAL STORY**	156 Monedas Ónice
FE	Imágenes: **LI MEI SKETCH**	242 Monedas Oro
FF	Extra: **MK1: SUB-ZERO VS. SCORPION**	1199 Monedas Oro
FG	Imágenes: **DRAGONFLY CONCEPT RENDER**	291 Monedas Oro
FH	Imágenes: **HOUSE OF PEKARA CONCEPT**	215 Monedas Rubí
FI	Extra: **DEADLY ALLIANCE MONEDAS**	262 Monedas Platino
FJ	Extra: **MK3 ARCADE CABINET**	179 Monedas Rubí
FK	Extra: **BUG BLASTER**	520 Platinum
FL	Vídeo: **EARLY MKDA PROMO**	264 Monedas Zafiro
FM	Imágenes: **PALACE EXTERIOR SKETCH**	76 Monedas Zafiro
FN	Monedas: **1800 MONEDAS JADE**	93 Monedas Jade
FO	Extra: **MK2 LUCHADOR OCULTO**	76 Monedas Rubí
FP	Imágenes: **PALACE EXTERIOR SKETCH**	46 Monedas Oro
FQ	Extra: **MK T-SHIRTS**	283 Platinum
FR	Extra: **MK YOUTH CLOTHING**	401 Monedas Oro
FS	Extra: **MK SWEATSHIRTS**	389 Monedas Ónice
FT	Extra: **MK T-SHIRTS**	126 Monedas Zafiro
FU	Vacío	20 Monedas Ónice
FV	Monedas: **243 MONEDAS PLATINO**	83 Monedas Platino
FW	Pista: **UNLEASH HELL (UH)**	666 Monedas Rubí
FX	Extra: **COMIC BOOK ART, 1 OF 41**	492 Monedas Zafiro
FY	Extra: **COMIC BOOK ART, 2 OF 41**	27 Monedas Rubí
FZ	Extra: **COMIC BOOK ART, 3 OF 41**	136 Monedas Ónice
GA	Extra: **COMIC BOOK ART, 4 OF 41**	572 Monedas Oro
GB	Extra: **COMIC BOOK ART, 5 OF 41**	458 Monedas Jade
GC	Extra: **COMIC BOOK ART, 6 OF 41**	412 Monedas Oro
GD	Extra: **COMIC BOOK ART, 7 OF 41**	74 Monedas Zafiro
GE	Extra: **COMIC BOOK ART, 8 OF 41**	277 Monedas Rubí
GF	Extra: **COMIC BOOK ART, 9 OF 41**	124 Monedas Platino
GG	Extra: **COMIC BOOK ART, 10 OF 41**	63 Monedas Jade
GH	Extra: **COMIC BOOK ART, 11 OF 41**	418 Monedas Platino
GI	Extra: **COMIC BOOK ART, 12 OF 41**	100 Monedas Zafiro
GJ	Extra: **COMIC BOOK ART, 13 OF 41**	326 Monedas Platino
GK	Extra: **COMIC BOOK ART, 14 OF 41**	379 Monedas Platino
GL	Extra: **COMIC BOOK ART, 15 OF 41**	128 Monedas Rubí
GM	Extra: **COMIC BOOK ART, 16 OF 41**	555 Monedas Ónice
GN	Extra: **COMIC BOOK ART, 17 OF 41**	91 Monedas Oro
GO	Extra: **COMIC BOOK ART, 18 OF 41**	422 Monedas Zafiro
GP	Extra: **COMIC BOOK ART, 19 OF 41**	58 Monedas Jade
GQ	Extra: **COMIC BOOK ART, 20 OF 41**	532 Monedas Jade
GR	Extra: **COMIC BOOK ART, 21 OF 41**	599 Monedas Ónice
GS	Extra: **COMIC BOOK ART, 22 OF 41**	185 Monedas Oro
GT	Extra: **COMIC BOOK ART, 23 OF 41**	307 Monedas Rubí



Moto GP 3

■ JUGAR CON MISTER DRILLER

Seguro que recuerdas a este simpático personajillo, ¿verdad? Para poder manejarlo en una moto de lo más "fashion", gana el reto 1, en el que debes competir contra él manejando a Hitomi Yoshino. No te preocupes, es una prueba muy sencillita. Una vez pasada, lo tendrás disponible en el menú de selección de moto. ¡Pero sin taladro!

Primal

■ MATERIALES DE BONIFICACION

Estando en cualquier menú importante (el principal, el de opciones o el de materiales de bonificación), debes mantener pulsados simultáneamente durante cinco segundos los botones **L1 + L2 + R1 + R2**. Ante tus atónitos ojitos se mostrará un menú de "códigos mágicos". Ilumina cada uno de los caracteres, ten pulsado el botón ✖ y, usando el pad direccional, elige la letra necesaria en cada momento. Mediante esta técnica, escribe la expresión **OBLIVION** en el último apartado (Bonus E). Pulsa ■ y luego ▲ para salir del menú. Ahora entra en las cartas del tarot, sal y aparecerá una lista de materiales de bonificación. ¡Mola!

Rayman 3

■ RECUPERAR ENERGÍA

Ay, qué cansado es ayudar al pobre Globos, ¿verdad? Existe una pequeña ayuda. Por cada seis celdas que recolectes recuperas algo de energía. En total hay sesenta celdas en el juego, así que ya sabes lo que te toca, campeón.

■ ENEMIGOS DE «RAYMAN 2»

Esto es casi un Tontrotruco, pero en fin... En la fábrica Hoodlum, llega a la zona en la que tienes



que saltar a través de unas cajas para llegar al otro extremo. Una vez allí, sigue subiendo. Alcanzarás un lugar que tiene interruptores que activan ascensores, los cuales llevan a un cinturón especial. En esos ascensores, sube hasta la parte más alta que puedas. Hay un agujero en uno lado de la tubería grande. Salta, haz el movimiento del helicóptero y cuélate. Allí verás algunos villanos directamente sacados de «Rayman 2», incluído el gracioso Almirante Razorbeard. ¡Qué tiempos aquellos!

Rygar: The Legendary Adventure

■ MÁS DIFICULTADES

Cumple estos objetivos para activar tres nuevos modos de dificultad:

- **Fácil:** Muere tres veces estando en dificultad normal.
- **Difícil:** Completa todo el juego (incluyendo la zona de la cueva Necromandio) en dificultad normal.
- **Legendaria:** Debes completar todo el juego (incluyendo la zona de la cueva Necromandio) estando en el nivel de dificultad más alto.

■ OTRAS ARMADURAS

Hay armaduras con formas de comida (sí, has leído bien) que puedes obtener si haces bien los siguientes objetivos:

- **Forma de Hamburguesa:** Completa todo el juego en dificultad alta y con rango A.
- **Forma de Pizza:** Completa todo el juego estando en dificultad baja o superior.



- **Forma de Sushi:** Completa todo el juego en dificultad Legendaria.

■ DERROTAR A ICARO

Cuando te enfrentes a Ícaro por segunda vez (en la Isla Flotante), la clave estará en la iluminación que le rodee. Si es roja, usa cualquier arma además del Hades. Si la luz es amarilla, entonces usa cualquier arma además del Haven. Por último, si es azul, usa cualquier arma que no sea Sea (valga la redundancia). Sigue este sistema y le vencerás pronto.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GTA Vice City

¡Hola, Yen! Aquí van unas curiosidades del «GTA Vice City», a ver si os gustan:

- Si tu coche está en llamas dentro de un garaje y luego revienta, sólo se quedará la carcasa del mismo. Si luego entras, verás tu coche nuevecito, como si lo acabases de sacar de la fábrica.
- Si te gusta hacer guerrillas, pero no te gusta que venga el helicóptero, ve al bar de los moteros. En la parte trasera hay una rampa. Si la coges con una moto a todo puño saltarás por encima del bar y caerás en un saliente que está arriba de una tienda a la que se le pueden romper los cristales. Si rompes el cristal que se encuentra a la derecha podrás coger una fantástica motocicleta de carretera.
- Si estás harto de ir solo en la moto, sólo tienes que buscar una motocicleta que tenga dos pasajeros y tirarlos de ella. Fíjate en quién era el que llevaba la moto y cuando esté en el suelo, elimínalo. Súbete enseguida a la moto y el pasajero que iba detrás subirá enseguida y ya puedes pasear por la ciudad acompañado. Este truco no siempre funciona, a veces el de detrás se larga corriendo...

Bueno, a ver si os gustan y me enviáis esa fantástica gorra de Hobby Consolas. Seguid con esa revista, que es la mejor de todas.

Juan Francisco Luchoro (Alicante)

Shox

■ MÁS DINERO

Un truco fácil y rápido, pero que te va a dar más alegrías que encontrarte con Cindy Crawford en una sauna. Escribe LOADED como tu nombre en el modo para un solo jugador y empezarás con 2.500.000 dólares del ala. Ahí es "na".



Superman: Shadow of Apokolips

■ SUPERCONTRASEÑAS

Escribe los siguientes códigos en el apartado de trucos que se encuentra dentro del menú de opciones.



¡Son más fuertes que un bocadillo de fabada!

- Código Maestro.
MXYZPTLK
- Superpoderes ilimitados.
JOR EL
- Salud ilimitada.
SMALLVILLE
- Todas las secuencias FMV.
LANA LANG
- Todas las biografías.
LARA
- Enemigos más débiles.
LESLIE WILLIS
- Enemigos más fuertes.
BIZZARO

War of the Monsters

■ JUGAR COMO MECHA-SWEET TOOTH

Utiliza una tarjeta de memoria que tenga una partida salvada de «Twisted Metal: Black». En esa partida tienes que tener a Sweet Tooth completo. Un mensaje te avisará de que este bichejo está disponible. Juega como Agamo y elige el traje número 4, que es en realidad Sweet Tooth.

■ ABRIR EXTRAS

Gasta estas cantidades de Items de Batalla para tener elementos extra:

- Mini-juego de balón prisionero.
105000
- Mini-juego de tiro.
65000
- Mini-juego de golpear.
85000
- Jugar como Raptros.
200000
- Jugar como Zorgulon.
200000
- Nivel del volcán.
45000
- Nivel de la bahía.
65000
- Nivel del Capitolio.
85000
- Nivel del ovni.
105000



■ GANAR EN MULTIJUGADOR

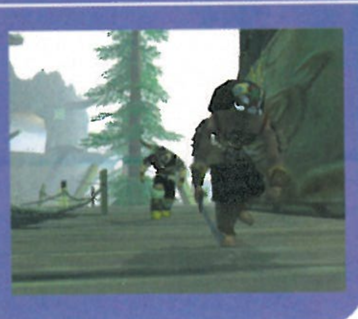
Elige a Congar y pelea en Midtown Park. Coge una antena de radio y dirígete al edificio que cae en el centro del parque. Cuando tu rival pase bajo el edificio, ensártale la antena. Haz un ataque a larga distancia al edificio, que caerá y se acabará con tu desdichado rival.

EL TONTOTRUCO

The Mark of Kri

■ KUZO ES UN PAVO

A ver, no lo malinterpretes. Nos referimos a que puede llegar a convertirse en uno... literalmente. Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Empieza la aventura de nuevo obteniendo la misión del posadero. Te dirá que te deshagas de los bandidos del bosque. Cuando empieces, el pobre Kuzo será un pavo de Acción de Gracias. ¡Qué humillante!



GAMECUBE

ATV Quad Power Racing 2

PERFILES ESPECIALES
Hay una serie de palabrejas que puedes introducir como si fuera tu nombre de perfil. Un mensaje te informará de que has introducido el código correctamente. Prueba y verás.
- Todos los corredores.
BUBBA
- Todos los ATVs.
GENERALLEE
- Todas las pistas.
ROADKILL
- Todos los "tricks".
FIDDLERSELBOW
- Estatus al máximo.
GINGHAM
- Campeonatos.
REDROOSTER
- Retos.
DOUBLEBARREL



ATVS DE BONIFICACIÓN
Completa el entrenamiento de la Academia ATV y el de "tricks" para desbloquear los ATVs Dimension y Viper. Por otra parte, si ganas ocho carreras en el modo Arcade desbloqueas el ATV ATC. ¡Vaya lío de siglas!

Ikaruga

COMPLETA Y ABRIRÁS
Pásate los siguientes modos para que se desbloqueen diferentes extras en el juego:
- Termina el modo Trial sin usar continuaciones o acumula cinco horas de juego para abrir la galería 1 en el Apéndice.
- Termina el juego en cualquier nivel de dificultad o acumula diez horas de juego para abrir la galería 2.
- Termina el juego en dificultad fácil y sin usar continuaciones (o acumula quince horas de juego) para activar el sound test, también dentro del Apéndice.
- Termina el juego en dificultad normal y sin usar continuaciones (o acumula veinte horas de juego) para abrir la opción "Game Mode", dentro del Apéndice.

NBA 2K3

MENÚ DE TRUCOS
Entra en el menú de opciones y selecciona el apartado de jugabilidad. Mantén pulsados al mismo tiempo el pad direccional a la izquierda y el stick analógico izquierdo a la derecha. Sin soltarlos, pulsa el botón Start y aparecerá el apartado para códigos dentro del menú de opciones.

CÓDIGOS GIGANTES
Escribe las siguientes palabrejas en el apartado de códigos para que se activen unos cuantos trucos, que son más chulos que un ocho verde pistacho:
Truco
CÓDIGO
Equipos extra.
MEGASTARS
Los otros jugadores aparecen en blanco y negro.
DUOTONE
Basura por las calles.
SPRINGER

TU JUGADOR ES ANUNCIADO
Cuando creas tu propio jugador, al empezar el partido el anunciador no dice su nombre (lógicamente, por otra parte), sino el número que tiene en el dorsal. Sin embargo, si creas un jugador cuyo nombre sea el compuesto de dos nombres reales de jugadores (el nombre de un jugador y el apellido de otro), el anunciador sí dirá su nombre. ¡Qué ilu que hace, compadre!

Phantasy Star Online

VESTUARIO
Para desbloquearlo, completa todas las áreas y objetivos en el nivel de dificultad Normal. Si tienes 10.000 mesetas en tu inventario, cuando cargues tu personaje podrás cambiar sus características físicas: cabeza (para los androides), color de pelo, de traje y algunas cosas más. Eso sí, no puedes cambiar ni las proporciones ni el nombre del personaje.

OTRAS DIFICULTADES
¿Te parece demasiado fácil el juego? Pues cumple lo que te indicamos ahora para complicarte algo más la vida rolera que llevas.
- DIFÍCIL: Completa todo el juego en dificultad normal (para que se active en modo online tienes que estar en nivel veinte o más).
- MUY DIFÍCIL: Completa todo el juego en difícil (tienes que estar en nivel cuarenta para activarlo dentro del modo online).
- DEFINITIVA: Completa todo el juego en muy difícil (tienes que estar en nivel ochenta para activarlo dentro del modo online).

ESCAPAR DE LAS TRAMPAS DE HIELO
En algunas ocasiones te puedes quedar congelado por culpa de ciertos ataques enemigos o algunas trampas. Para poder remediarlo, pulsa a toda velocidad en el stick analógico ↑ y ↓, o bien ← y →, y acabarás con la congelación.

Resident Evil Zero

SOBREVIVIR AL MODO DIFÍCIL
Si quieres tener alguna posibilidad de salir bien parado del modo difícil, lo mejor es utilizar estos sabios consejos:
- Usa a Billy todo el rato. Es más resistente que la pobre Rebecca.
- Deja a Rebecca en el recibidor principal y dale las plantas para que las mezcle.
- Usa una escopeta personalizada para matar al tyrant. Corre en círculos alrededor de él y dispárale en la cabeza. Se necesitan unos 30 tiros.
- Usa munición de mágnum para el último jefe sólo.
- Usa granadas incendiarias para la gente de las babosas.
- En ocasiones puedes esquivar a los hunters y salir de la sala sin tener que gastar munición. Lo mismo pasa con los tipos de las babosas. Son demasiado lentos para pillar a una persona que pasa corriendo. Pardillos...



Sonic Mega Collection

¡MÁS JUEGOS!
¿No te parece bastante con la colección de joyas del videojuego que vienen por defecto? Entonces, toma nota de esto: al iniciar cada juego cincuenta veces activarás otro juego que estaba oculto. Así funciona el sistema:
- Inicia «Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine» cincuenta veces para activar «Flicky», uno de los primeros juegos que aparecieron para la consola Mega Drive.
- Inicia «Sonic the Hedgehog» y «Sonic 3D» veinte veces cada uno para activar el minijuego «Blue Spheres». ¿Te suena de alguna parte?
- Inicia «Sonic Spinball» o «Sonic 2» cincuenta veces y activarás el equivalente a tener «Sonic 2» ensamblado con «Sonic y Knuckles» (es decir, puedes jugar con Knuckles dentro de «Sonic 2»).
- En ocasiones, durante el proceso de iniciar «Sonic 1», «Sonic 3», «Sonic and Knuckles» o «Sonic 3D» cincuenta veces activarás el equivalente a tener ensamblado «Sonic 3» en «Sonic y Knuckles» (lo que supone jugar los dos juegos seguidos, con suculentos cambios como la posibilidad de jugar con Hyper Sonic).
- Si inicias cincuenta veces TODOS los juegos («Sonic», «Sonic 2», «Sonic 3», «Sonic and Knuckles», «Sonic 2 & Knuckles», «Sonic 3 & Knuckles", «Sonic 3D» y «Sonic Spinball», además de iniciar «Blue Spheres» treinta o cuarenta veces, desbloquearás «Ristar The Shooting Star». No es propiamente de la saga Sonic, pero es un juego de gran calidad (creado por los mismos programadores) que se esperaba llegara a catapultar a una nueva mascota de Sega. Al final, cayó en el olvido, pero ahora reaparece.



TRUCOS A LA CARTA

Mortal Kombat V

Diego Muñoz (Almería)
¡Muy buenas, Hobby Consolas! Soy un chavalote de 34 años y seguidor de vuestra revista. Hace poco me compré «Mortal Kombat V» para mi fantástica GameCube. Quisiera saber si hay algún truco para ganar más monedas. Por último, ¿podríais decirme también cuáles son las tumbas en las que están los personajes ocultos? Muchas gracias y hasta otra.
Así me gusta, que escriban también los lectores más "mayorzotes". Para lo de las tumbas, te remito a la sección de trucos de Playstation, ya que desde el mes pasado (y durante tres o cuatro números) estamos poniendo el contenido de TODAS las tumbas, luchadores ocultos incluidos. Por supuesto, esto también sirve para la versión de GameCube y Xbox. Para conseguir más monedas, enchufa dos mandos e inicia un Versus. Carga un perfil diferente para cada uno de los luchadores. Presiona R en un mando, con lo que se abrirá la ventanita de apuestas. Haz la tuya e inicia el combate. El ganador recibirá las monedas, pero el perdedor no se quedará sin ellas, con lo que puedes acumular un montón. Para hacer la apuesta, en la ventanita tienes que pulsar una de las siguientes combinaciones:

→, ↑	para apostar monedas de ónice
→ dos veces, ↑	para monedas de jade
→ tres veces, ↑	para monedas de rubí
→ 4 veces, ↑	para monedas de oro
→ 5 veces, ↑	para monedas de platino
→ 6 veces, ↑	para monedas de zafiro

XBOX

Capcom VS SNK 2 EO

JEFES ESCONDIDOS

Cuántas letras tiene este juego, parece un detergente. En fin, vamos a lo nuestro. Puedes controlar a los jefes escondidos una vez los hayas vencido. ¿Y cómo los vences, si están escondidos? Buena pregunta, muy astuto. Para que aparezcan, cumple al menos dos de las tres siguientes condiciones:
- Consigue 1500 "Groove Points" o más al final del juego.
- Derrota al jefe medio (Bison o Geese, según corresponda).
- Consigue al menos un "Finest KO".

Si lo haces, te enfrentarás a Ultimate Rugal (si juegas en el Capcom Groove) o a Shin Akuma (si juegas en el SNK Groove). Uuum, hemos dicho que una de las condiciones es vencer a un jefe medio, pero ¿cuándo aparecen estos?

PUES APARECEN CUANDO...
- No ha ocurrido ningún "Time Over".
- La CPU no ha hecho más de seis "First Attacks" (dar el primer golpe del combate, vamos).
- La CPU no ha hecho tres o más Special KOs.

Si cumples los tres requisitos te enfrentarás a Mike Bison o Geese Howard. ¿Satisfecho?

MODO BOSS CHALLENGE

Cuando hayas vencido a Ultimate Rugal y Shin Akuma, ve al menú de elección de modo, ilumina "Arcade Mode" sin seleccionarlo, ten pulsados **Y + X** simultáneamente y pulsa Start. Si te pasas este modo sin continuar, estará disponible la "Extra Option", que añade alicientes al juego.



Las Dos Torres

CÓDIGOS PARA TODOS

Estandon mitad de una batalla, pausa la partida, mantén pulsados a la vez los botones **L + R** e introduce alguna de las siguientes combinaciones de botones. ¡Tienes ventajas de toda clase!
- Restaurar salud.
Y, ↓, A, ↑
- Restaurar munición.
A, ↓, Y, ↑
- Subir 1000 puntos de experiencia.
A, ↓, ↓, ↓
- Habilidades de nivel 8.
A, A, ↓, ↓



PARA LOS SIGUIENTES CÓDIGOS,

tienes que haberte pasado el juego primero. El resto del truco funciona exactamente igual que antes, ¿de acuerdo?
- Invencible.
Y, X, A, B
- Armas con proyectiles infinitos.
X, B, A, Y
- Ataques devastadores.
X, X, B, B (pulsa Y durante una pelea)
- Todas las mejoras de combo.
Y, B, Y, B
- Enemigos pequeños.
Y, Y, A, A
- Movimientos a cámara lenta.
Y, B, A, X

Metal Gear Solid 2 Substance

ENFADAR A ROSE

Los trucos que pusimos en el número 138 para la versión PS2 de este juego sirven también para XBox, pero es que ahora tenemos algunas curiosidades más (que también valen para todos los formatos). Cuando estés cubriendo a Emma con el rifle de francotirador, dispara a todas las gaviotas que puedas. El Codec empezará a sonar. La próxima vez que intentes salvar, Rose se enfadará contigo, por gamberrete.

SECUENCIA ESCONDIDA

En la parte del discurso a los marines, cuando estés antes de la sala del Metal Gear habrá dos proyectores con dos pantallas. Acércate al primer proyector. Luego presiona **Y** siete veces. Se activará una secuencia secreta.

Mortal Kombat V

SIGUEN LOS KRYPT

Mira los trukos para PS2. Los kódigos de la kripta sirven también para la versión XBox.

State of Emergency

CÓDIGOS PARA TODO

Presiona estas combinaciones de botones en mitad de una partida y ya verás cuántas ventajas obtienes. Un mensaje te informará de que has activado el truco.
- Invencible.
Blanco, L, Negro, R, A
- Tiempo ilimitado en modo kaos.
Blanco, L, Negro, R, B
- Munición ilimitada.
Blanco, L, Negro, R, Y
- Todas las armas.
Blanco, Blanco, R, R, A
- Lanzallamas.
←, →, ↓, Negro, B
- Lanzacohetes.
←, →, ↓, Negro, A
- AK47.
←, →, ↓, R, Y
- M16.
←, →, ↓, R, B
- Saltar misión.
←, ←, ←, ←, Y
- Elegir misión.
Blanco, L, L, L, Blanco, A
- Los puñetazos decapitan.
Blanco, L, Negro, R, X
- Jugador pequeño.
Negro, R, Blanco, L, A
- Jugador grande.
Negro, R, Blanco, L, Y
- Spanky.
→, →, →, →, Y
- Toro.
→, →, →, →, A
- Policía.
Ten presionado Blanco y sin soltarlo pulsa R, R, L, Negro



MÁS NIVELES

Consigue estos objetivos para desbloquear nuevos niveles:
- En el modo Kaos, haz 25000 puntos dentro del nivel Capitol City Mall y activarás el nivel extra llamado Chinatown.
- En el modo Kaos, haz 50000 puntos dentro del nivel Chinatown. y de esa forma activarás el nivel East Side.
-En el modo Kaos, haz 100000 puntos dentro del nivel East Side y activarás el nivel Corporation.

EL TONTOTRUCO

Dead or Alive Xtreme



¡FUERA BIQUINIS!

Este truco va a encantar al sector masculino. Compra un traje con transparencias y una visera que sea translúcida (no importa del color que sea). Equipa a tu chica con ellas y dirígete a la pantalla de opciones, en la que aparece echada en la tumbona, en el suelo, etcétera. Espera a que el menú desaparezca y mueve la cámara de manera que la visera se superponga a las "partes nobles" de la chica (más o menos, como puedes ver en esta captura). Por arte de magia, los biquinis que se vean a través de la visera desaparecerán, y sorprenderás a la chica como Dios la trajo al mundo. Eso sí, unas estrellitas taparán la parte más "erótica del asunto". Ay, qué calores me han dado...

Steel Battalion



ELEGIR MECHA Y NIVEL

¿Que te han parecido los primeros VTs que aparecen en el juego? Imponentes, ¿verdad? Pues espera a ver a un Juggernaut. Estando en la pantalla de título, mueve el sintonizador de radio a las siguientes posiciones, dejándolo en cada una de ellas durante un segundo. Las posiciones son 1, 9, 7, 9, 0, 9, 0, 6, donde la posición "0" correspondería con la esquina izquierda del eje del dial, "4" correspondería con la esquina superior, etcétera. Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación y podrás jugar a cualquier misión con cualquier mecha en el modo Free Mission. Creenos, este truco no tiene precio, amigo.

EXTRAS VARIADOS

Cumple los siguientes objetivos (nada fáciles, desde ya te lo decimos) para desbloquear un montón de extras:
- Opción movie viewer (en menú configuración).
Completa el juego en dificultad normal
- Opción voice select (en menú configuración).
Completa el juego en dificultad veterano
- Dificultad desperado.
Igual que la anterior
- Tanque más bajo.
Completa el juego en dificultad Desperado. Después de llamarme para decirme cómo demonios lo has hecho, pulsa el botón **Cockpit Hatch + Start** durante la partida para reducir tu VT. A ver qué haces...
- Quitar la info de la pantalla.
Llega al rango de Coronel y presiona Ignición + Start durante la partida.

Tao Feng

NUEVO ESCENARIO

Completa el modo de entrenamiento avanzado con cualquier personaje y desbloquearás el escenario Plano Etéreo de la Inmortalidad.

LUCHAR COMO ZHAO YEN

Pásate el modo Aventura con todos los personajes y tendrás a Zhao Yen disponible.



PLAYSTATION

Delta Force: Urban Warfare

■ **MODO CHEAT**

Presiona **Select**, →, ↑, ↓, ●, ←, ■, ▲, ●, todo ello en el menú principal. Ante tus ojitos aparecerá un menú de trucos en el que podrás elegir ser invencible, invisible, silencioso, tener munición infinita, cambiar el tamaño de la cabeza y elegir nivel.



FIFA 2003

■ **ALINEACIÓN "DE LA MUETTE"**

Aquí tienes una alineación que te va a llevar al triunfo con el mínimo esfuerzo. Los jugadores son Oliver Khan (Bayern Munich), Lilliam Thuram (Juventus), Alesandro Nesta (AC Milán), Rio Ferdinad (Manchester United), Roberto Carlos (Real Madrid), Edgar Davids (Juve), Ryan Giggs (Manchester), Ronaldo (Real Madrid), Mateo Brighi (Parma), Ruud van Nistlerooy (Manchester). Como suplentes pon a William Gallas (Chelsea), Francesco Totti (AS Roma), Paul Scholes (Manchester United), David Beckham (Manchester) y Fabian Batherez (Manchester). Por último, pon como reservas a Cobi Jones (Los Angeles Galaxy), Lucas Nelly (Blackburn Rovers), Alexi Lalas (Los Angeles Galaxy), Luke Chadwick (Manchester United), Diego Forlan (Manchester United) y Brad Friedel (Blackburn Rovers). Vences seguro.

Final Fantasy Origins

■ **FF2: MEJORAR FÁCILMENTE**

Si quieres tener más vida y los enemigos a los que te enfrentas no son lo bastante duros como para hacerte ascender más niveles, usa a los personajes de tu propio grupo contra ti mismo. Haz hechizos mágicos o ataques normales (pero ojo, sin pasarte, a ver si te vas a suicidar) para hacerte daño a ti mismo y de esta manera tu capacidad de resistencia y tu nivel máximo de vida crecerán en menos que canta un chocobo.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Grand Theft Auto 2

Hola, Hobby Consolas. Quería mandaros trucos para el «GTA 2». En el modo "introducir nombre", marca:

Muchcash	**500.000$**
Navarone	**Todas las armas**
Itsallup	**Selección de nivel**
Livelong	**Energía ilimitada**
Highfive	**Multiplicador por 5**

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Bueno, cuando descubra más trucos para cualquier videoconsola os los mandaré. Saludos.

Marcos Molina (Valladolid)

GB COLOR

Wario Land 3

VIDAS EXTRA
A partir de este mes vamos a recopilar los trucos para los mejores y más populares juegos que han pasado por nuestra querida ocho bits. Empecemos por el "flipao" de Wario. Si quieres conseguir vidas extra, pulsa Start para pausar la partida y luego presiona Select dieciséis veces. Si lo has hecho bien, aparecerá un cuadro parpadeando sobre el último dígito de tu cifra de vidas restantes. Ten pulsado **A + B** y luego pulsa Izquierda más Arriba para cambiar el número. ¡Aprovecha!



RESETEAR EL JUEGO
Pulsa simultáneamente los botones **A + B + Start + Select** para resetear el juego y volver al principio.

MODO TIME ATTACK
Completa el juego tras recolectar los cien tesoros y activarás este modo de juego en el que tienes que ser lo más rápido que puedas para llevarte la victoria.

ENCONTRAR EL DESTINO FÁCILMENTE
Una vez que hayas completado un nivel, si una bola naranja gira alrededor de una determinada zona, eso indica que tienes que ir allí en primer lugar. Si no lo hace, dirígete al templo. Fácil, ¿verdad?



DERROTAR AL GUSANO
Empezará saltando desde el suelo. Siempre se irá al lado opuesto del que tú estás. Se quedará quieto por unos instantes, lo cual te da la oportunidad de darle un impacto. Cuando le hayas golpeado, salta y aplástale la cabeza. Después de cada golpe, se hará más rápido y no irá tan alto, con lo que la cosa se complicará. Si no le das, escupirá una roca y, si esta te da, empezarás a rodar como un loco hasta que te des un piñazo desde la plataforma. Teniendo en cuenta estos riesgos y el patrón de ataque que te hemos dado, con tres impactos efectivos deberías acabar con el pesado gusanejo.



DERROTAR AL JEFE GLOBO (RUINAS DEL DESIERTO)
Intentará golpearte con unos arpones. Si te da, empezarás a volar por el aire. Espera a que baje y golpéale en la cabeza. Empezará a tirarte objetos. Aplástalos y lánzaselos. A partir de aquí la mecánica se repite. Con seis golpecillos lo dejarás fuera de combate y a otra cosa, mariposa.

DERROTAR A LA ARAÑA DEL ÁRBOL
Éste es uno de los jefes más complicados que te vas a encontrar en el juego. La araña permanecerá subiendo y bajando durante un ratito. Luego bajará y comenzará a lanzarte telarañas. Si te pilla la telaraña, girarás a la derecha y fuera del árbol. Deja que la telaraña caiga al suelo. Cuando lo haga, se convertirá en una bola que puedes recoger. Tírasela a la araña. Cuando le des, bajará al suelo y empezará a escupirte más telarañas. Esquívala y dale un "aplastamiento" en la espalda. La araña volverá a subir. Cuando suba y baje unas cuantas veces, se parará y te escupirá dos telarañas. Aplasta una para que caiga y deja que la otra llegue al suelo. Recógela, tírasela y aplástale la espalda. De nuevo subirá y luego escupirá tres bolas de telaraña. Repite la mecánica: tres bolas, tres "aplastamientos" en la espalda y una araña menos de la que preocuparse.

DERROTAR AL JEFE FINAL
Curiosamente, es probable que sea el jefe más fácil de todo el juego. Cuando llegues a él, intentará atraparte. Haz un salto grande sobre su nariz (parece provocativa, ¿por qué será?) y aléjate de manera que él no pueda alcanzarte (y, por tanto, no pueda hacerte pupita). En el momento en que te lance un puño, salta y aplástalo. Entonces, cógelo y lánzalo hacia su nariz. Haz esto cuatro veces y habrás acabado con él.

SÚPER JUEGO DE GOLF
Consigue las siete pinturas para abrir la Puerta de Juego, entre el Norte y el Oeste. Dentro puedes jugar uno de tres campos de golf, más un campo escondido, que se abre al coger todas las monedas musicales. Cada campo tiene cinco hoyos. Por cierto, el campo secreto es bastante, bastante difícil de superar. Paciencia.

LAS MONEDAS
Puedes recolectar un máximo de 999 monedas. Según el color de las monedas que encuentres, valdrán por una cantidad de monedas normales. Así, las amarillas valen sólo por una y la gris, la roja, la verde, la azul o la musical (la grande) valen por diez monedas, que está bastante bien.



TRUCOS A LA CARTA

Dragon Ball Z

Joaquín Rodríguez (Oviedo)

Hola, soy Joaquín, os agradezco mucho los trucos que disteis de «Dragon Ball Z» de GBC y los del «Battle 22». Bueno, vayamos al grano, con los trucos me han surgido varias dudas:
- Ya tengo todos los personajes, pero no desvelasteis cómo se consigue a Goku en Super Saiyan 3 (se rumorea que en la batalla 23 si ganas a Vegeta, pero conozco a tres amigos y a ninguno le ha salido). Tampoco cómo se consigue al Nº 16 o el Nº 15 (el que está entre Gohan S. Saiyan y Gohan Guerrero Fuerte). También para Evil King Piccolo (supongo que os referís al Piccolo con arrugas). Me pasé lo que dijisteis, las dos fases del futuro solamente con Trunks mayor en Super Guerrero y no me sale por más que me lo acabo. ¿En qué fallo?
- Hablabais también de luchar contra Mr. Satán (tampoco me sale). Si le vences, ¿qué ocurre? Lo que yo hago es: en la batalla 22 pongo a Guldo, 23 a Recom, 24 Jeice... ¿Es así o hay que hacerlo en la batalla 22 con todos?. Sería un rollo pero por Goku cualquier cosa...
- Y por último, lo que más me gusta. Decíais que había que pasarse el juego con Goku megaguerrero, Vegetto (decís por el baile, ¿no será por los Potaras?) y Vegeta (el de la M en la frente supongo). ¿Debo pasarme 30 historias usando a uno, 30 con otro y 30 con el último, o son 30 usando los tres una vez cada combate? Al final, ¿te dan a los tres en cuarta transformación?. Si podéis dad las respuestas lo más claras posibles (sobre todo la de Goku Megaguerrero). Si no hay muchas cartas contestadme lo más pronto posible. Sois los mejores.

¡Uuf!, nos alegra que haya lectores tan dedicados a la causa. Vamos a ver todas estas dudas. Para tener a Goku Super Saiyan 3 tienes que esperar a la Historia 30. Tienes que haber desbloqueado a todos los luchadores hasta esa historia 30 (además de haber jugado la historia futura de Trunks). Para Evil King Piccolo tienes que hacer lo que dijimos y se desbloqueará al pasarte el juego (es decir, estará disponible en el siguiente modo Historia, no en el que te pases). Ahora veamos lo de Super Saiyan 4, porque aquí me hice yo un pequeño lío con las fusiones. A quien consigues es a Goku, Vegeta y Gogeta (es decir, Goku y Vegeta fusionados por el baile). Para obtenerlos tienes que pasarte el juego (incluida la historia extra de Trunks) sólo con Goku, Vegeta y Vegetto (como bien apuntas, la fusión a partir de los Potaras) en su forma más fuerte (Goku SSJ3, Magin Vegeta y Vegetto SSJ), sin importar el orden. Para Mr. Satán, tienes que ganar la Historia 22 (contra Trunks) una vez con Guldo, una con Recoome, una con Burter, una con Jeice y otra con cada una de las formas de Gineu, pero habiendo desbloqueado TODOS los personajes antes. Por último, el único personaje que se encuentra entre Gohan Super Saiyan y Gohan Guerrero Fuerte es Gohan Super Saiyan 2. Este se consigue venciendo a Buu con Gohan Super Saiyan cuando Gohan deja el planeta Kai. Perdona que nos hayamos comido algo de lo que nos planteas, pero es que tu carta era tan larga...





GB ADVANCE

Bomberman Max 2

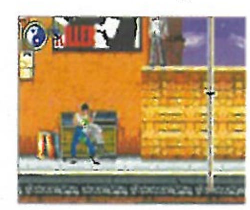
■ **CHARABOM ESPECIAL**

En el escenario del jardín, consigue un Dorako y un Elephan. Fusiónalos para hacer un Elefandon, un Charabom especial.

Bruce Lee

■ **MODO "MONTAJE DEL DIRECTOR"**

Pásate el juego en dificultad normal y se abrirá este modo, que te añade información.



Phantasy Star Col.

■ **VIAJAR A OTROS PLANETAS**

Consigue 200 mesetas y ve a la segunda tienda en Scion. Intenta comprar un secreto hasta que el tendero admita vendértelo. Ve a la estación espacial y compra un pasaporte por 100 mesetas. Responde "No" a todo lo que te pregunte la chica.

Sonic Advance 2

■ **MÁS PERSONAJES**

A medida que vayas completando los



distintos niveles del juego podrás manejar a otros personajes:
- Completa el nivel Leaf Forest con Sonic para controlar a Cream.
- Completa el nivel Music Plant con Sonic para controlar a Tails.
- Completa el nivel Sky Canyon para controlar a Knuckles.

■ **EXTRAS AL PASARSE EL JUEGO**

- Pásatelo con las siete Esmeraldas del Caos con Cream, Knuckles, Sonic y Tails para poder jugar con Amy.
- Pásatelo con las siete Esmeraldas del Caos (sin importar con qué personaje) para desbloquear el Tiny Chao Garden, con el que criar tus bichitos.
- Pásatelo con las siete Esmeraldas del Caos y controlando a dos personajes cualquiera y activarás el modo "Sound Test".
- Pásatelo con las siete Esmeraldas del Caos y controlando a tres personajes cualquiera, con lo que tendrás disponible la opción de jugar contra los jefes en la modalidad de juego Time Attack.
- Pásatelo con las siete Esmeraldas del Caos y controlando a Amy, Cream, Knuckles, Sonic y Tails. Con ello abrirás un nivel extra dentro del mapa para Sonic.

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

■ **NIVELES Y MODOS SECRETOS**

Conecta esta versión de la saga a la primera parte, que se llamaba «Crash Bandicoot The Huge Adventure», "linkeando" dos GBA. Así podrás desbloquear algunas fases y modalidades de juego que no vienen por defecto en el cartucho del juego normal.



Zelda: A Link To The Past

■ **LOS ÁRBOLES PARLANCHINES**

En el Mundo Oscuro, pon una bomba enfrente de un árbol. Después de que haga explosión, el árbol escupirá una bomba. Una vez estalle esta segunda bomba, podrás hablar con los árboles que estén cerca de esa zona. Te darán algunos consejos que son de lo más útil.

ZELDA: THE WIND WAKER



Link nunca ha viajado fuera de su aldea, ¡y ni se imagina lo que le espera! Batallas, tesoros, piratas y hasta un descubrimiento del pasado que cambiará su vida. ¡Vivamos con él sus aventuras!

CONSEJOS PREVIOS

1 Tomaos todo el tiempo que haga falta. Mascarón Rojo, el barco de Link, se pone muy pesado con ir a tal o cual sitio, pero os conviene explorar tranquilamente cada rincón, ya que en todos os puede aguardar una sorpresa o nuevos retos.

2 Un poco de orden a la hora de pelear. Si os toca enfrentaros a varios enemigos a la vez, usad antes vuestros ataques a distancia (como el bumerán o el arco) para bajarles los humos, y luego eliminadlos uno a uno.

3 Usad las vasijas de transporte. Son esos barriles con tapa que encontráis a la entrada de las mazmorras, en la parte media y junto a la guarida del Jefe Final. Llevan automáticamente de un punto a otro. Usadlas para recuperar vuestro equipo.

4 Vigilad siempre vuestra salud. No sólo debéis estar muy pendientes de no quedaros sin corazones (sobre en todo en mazmorras como la de Fuego), sino que es conveniente que busquéis todas las piezas de corazón y tengáis hadas o pociones a mano.

5 No despreciéis los objetos que arrojen los enemigos, o aquellos que encontréis dentro de cofres. Aunque en principio no sirvan para nada, algunos resultan indispensables para terminar el juego. ¡Procurad acumularlos!

6 No os desesperéis si os quedáis atascados. Siempre hay cerca una pista o indicación. También podéis recibir ayuda del Rey o de Tingle, con el Tinglevisor.

LA NUEVA AVENTURA DE LINK EN GAMECUBE trae muchos cambios. El primero, ¡que Link tal vez no sea Link! En fin, son muchas las sorpresas que encierra el argumento de «The Wind Waker», pero nuestro objetivo, en esencia, es el habitual: **convertirnos en un héroe de leyenda, rescatar a la princesa** y reunir los medios necesarios para **derrotar a Ganondorf**.

Este juego se caracteriza por su **libertad de acción:** podemos ir donde queramos y hacer cuanto nos apetezca, recorriendo amplísimos escenarios, repletos de secretos, donde de vez en cuando luchamos contra enemigos de todo tipo. Pero si sois nuevos, no os sintáis apabullados: el juego nos enseña poco a poco todas sus posibilidades, y siempre hay pistas para continuar. No os sintáis frustrados con los puzzles más recalcitrantes, porque la clave está siempre a la vista.

Así se juega

La cruzada de Link se divide en dos apartados: **exploración y combates.** La exploración abarca varios puntos. Por ejemplo, tendremos que viajar de una isla a otra cruzando el ancho mar. Suerte que contamos con **Mascarón Rojo**, un bote parlanchín con el que nos podemos trasladar de un extremo a otro.

Una vez en las islas, tendremos que **recorrer pueblos y templos** para conseguir objetos, o bien para hablar con sus habitantes y que os ofrezcan ayuda o información. Normalmente, en cada uno de estos lugares hay una mazmorra, donde deberemos **superar varias pruebas y resolver puzzles** para conseguir llegar hasta el jefe final.

Habitualmente, nos enfrentaremos a grupos de dos o más enemigos, contra los que debemos usar las enseñanzas del maestro Orca (centrad el objetivo en el enemigo pulsando L, cubríos con el escudo con R, y haced ataques combinados). Pero atención, ya que algunos enemigos requieren **estrategias especiales,** como los Chuchu Oscuros, vulnerables a la luz, o los Ferrus, cuyo punto débil se encuentra en su espalda. Por último, **los jefes finales requieren estrategias específicas,** o una combinación para utilizar dos o más armas. Todos suelen caer tras unos cuantos golpes, ¡pero eso no significa que no ofrezcan dura batalla antes!

MOVIMIENTOS, TÉCNICAS Y ALGUNAS ESTRATEGIAS

Así de bien se lo pasa Link

Las situaciones en las que Link se sumerge son infinitas. Conviene saber reaccionar en cada instante, ya sea una pelea, un puzzle o hasta en los momentos de broma.



COMBATE, algo que se le da bien a Link. Al final la espada es el arma más efectiva en cualquier pelea.

¡MENUDO COLGADO! A veces, en su avance, Link debe usar objetos como plataformas, escalerillas, agujeros o incluso lámparas para colgarse cual Tarzán.



HADAS, fieles aliadas que le devuelven la energía a Link cuando es vencido.También le entregan nuevas armas, habilidades y hasta objetos.

MANEJAR EL VIENTO sirve para mover el bote, pero también para resolver puzzles, abrir las puertas o controlar a otros personajes.



LAS RISAS son habituales, sobre todo cuando están de por medio personajes como Joselito, el Niño del Moco, Tetra, o Rafael. Hablad con todos los personajes y os descacharraréis, seguro.



CON RUPIAS podéis comprar casi de todo: munición, semillas, bolsas, armas, botellas... Pero no derrochéis, ya que necesitaréis mucho dinero para las piezas Triforce.



SURCANDO LAS OLAS: Vuestro transporte para moveros por el mundo de Link es el Mascarón Rojo. Su manejo es bien sencillo: basta con arriar la vela, y usar la batuta para que el viento sople en la dirección que haga falta.

APOYO Y PISTAS: Si os veis en apuros, podéis recurrir a algunos otros personajes en busca de pistas. En particular a Tingle, que os dará buenos consejos a través del Tinglevisor, al igual que el Rey de Hyrule o Tetra usando el amuleto.

OBJETOS, ARMAS Y OTROS UTENSILIOS

Unos chismes muy útiles

Durante sus aventuras, Link conseguirá objetos de todo tipo. Algunos de ellos son indispensables, y otros sirven para descubrir tesoros y sorpresas. Aquí tenéis una selección de los más importantes.



BOLSA DE CEBOS: Para guardar todo tipo de semillas, frutos de ajinjón, flores... En suma, cebos para atraer aliados.



TINGLEVISOR: Equipad este ítem, conectad una GBA y Tingle aparecerá en ella para daros pistas y ayuda.

BOLSA DE TROFEOS: En ella Link guarda los blasones de guerrero o los collares de felicidad, entre otros objetos.

BATUTA: Si tocáis las notas correctas con ella podréis dominar el viento, abrir puertas o pasar de la noche al día. ¡Practicad!



BOMBA: Destruye obstáculos de piedra y estatuas recalcitrantes. Arrojadla antes de que os explote en las narices.



SACA DE CARTERO: Para transportar cartas y documentos. Y de paso, sacarse unas rupias como cartero.

BUMERÁN: Un arma muy útil: usad la vista en 1ª persona para fijar los blancos y el bumerán irá directo a destruirlos. ¡Genial!

HOJA DEKU: Golpead a los enemigos con una ráfaga de aire, o usadla como parapente para deslizaros suavemente.



GARRA: Apuntad a los ganchos y balancearos con ella sin riesgo sobre cualquier abismo.



MAPA: Fieles aliados que os desvelarán la localización de tesoros, salidas, islas, objetos o personajes.



CATALEJO: Regalo de Abril, ¡no lo rompáis! Sirve para localizar enemigos, islas... y también tesoros.

BRÚJULA: Muy útil si os hayáis en una mazmorra, ya que os indica vuestra posición y la de los tesoros.



VELA: Equipadla para moveros en la dirección del viento. También sirve para avanzar sin viento... pero despacito.

BOTELLA: ¡Buscadlas todas! Dentro podéis guardar hadas curativas, sopa, pociones o insectos.

LOS PERSONAJES: BUENOS, MALOS O FEOS, TODOS SON IMPORTANTES

Con una pequeña ayuda de mis amigos...

En este juego todo el mundo tiene algo que aportar. Desde los personajes principales, como Abril o Tetra, hasta transeúntes como Helena o Abraham. Todos ellos ocultan un secreto que descubrir, información importante o una petición para nuestro héroe, que se puede traducir en un divertido minijuego o en jugosas rupias. Incluso los bokoblins y stalfos ocultan sorpresas. Así que ya sabéis: hablad con todos y cada uno de ellos, ¡es útil y divertido!














SRA. ROSA · TETRA · VIEJO AÑIL · ÁRBOL DEKU · BOKOBLIN · MACO · MAKAR · MOBLIN · TINGLE, ZINGLE, MINGLE Y DAVID JR.










VIEJO ORCA · CÉFIRO · KOMALI · MEDLI · ABUELA · PABLO · TERRY · ABRIL · SENZA · ARMANDO










HELENA · ODLI · LUIS ESCAMAS · STALFOS · RAFAEL · PATRIARCA · ZUCO · NICO · ABRAHAM · JUANITO Y JOSELITO

Comienza la gran aventura de Link

¡Vaya con Link! Es su "cumple" y, en lugar de una fiesta tranquilita, tiene que aprender a luchar, rescatar a su hermana y salvar un reino olvidado. ¡Vamos a echarle un cable!



1 EL PRIMER COMBATE. La primera pelea contra un mokoblin no es muy difícil, gracias a vuestro entrenamiento.



2 LINK, ESTÁS HECHO UN TONEL. Ocultaos dentro del barril, y moveos lentamente para que los moblins no os descubran.

Isla Initia

¡Arriba, dormilones! Tras ser despertados por Abril, marchad a casa de la abuelita, justo en el extremo norte de la torre, y cruzando la **cascada.** La "yaya" os hace entrega de unas ropas más dignas para la aventura. Una vez uniformados, volved con Abril a la torre para que os de vuestro regalo de cumpleaños: **¡un catalejo!** Usadlo para echar un vistazo al buzón de la casa de la abuela, y desde allí al cielo: ¿dónde va ese pajarraco? ¡Ha dejado caer a la chica en el bosque! Corred hacia el pueblo e id a la casa que hay a la izquierda de la de la abuela. Dentro están los Hermanos Maestros, pero el que os interesa es el de la planta baja. El tío se enrolla muy bien: os entrena para el combate y además os da una fantástica **espada.**

Salid de la casa y volved a la torre, pero esta vez seguid el sendero que sube bordeando la montaña, hasta una empalizada: cortadla con la espada, cruzad el puente y entrad en el bosque. Tras avanzar un poco, llega **vuestro primer enfrentamiento del juego (1).** Subid por los salientes hasta que aparezcan otros dos moblins, y acabad con ellos para **rescatar a Tetra.** Ya fuera del bosque, sois testigos del secuestro de... ¡Abril! Tetra y sus piratas os echarán una mano para rescatarla, pero necesitáis un escudo: volved a casa de la abuela para que os lo dé.

Regresad con Tetra y uniros a su grupo de **busca-tesoros.** A bordo del barco, bajad a la **bodega** y superad el puzzle de las antorchas y las cuerdas (usadlas como lianas para llegar al otro extremo; si os desviáis, pulsad R, girad en la dirección correcta e impulsaos). ¿Vuestro premio? La **bolsa para objetos especiales.** Ahora volved a cubierta.

Isla del Diablo

Subid por las escaleras hasta ver unos barriles, y coged uno para ocultaros (2). Seguid subiendo, y evitad a los enemigos hasta llegar a la puerta. Entrad y dejad que os cojan. Apareceréis entonces en una celda, de la que podéis escapar a través del agujero que hay sobre la estantería, tras la vasija. Coged el **mapa** que hay en el cofre de la sala por donde habéis salido y cruzad al otro lado por medio de la cuerda de la lámpara. Salid por la izquierda y, en lugar de seguir hacia delante, id hacia la alcoba a la izquierda del pasillo y subid la escalera: veréis un **foco** y un moblin que lo maneja. Debéis desconectar todos estos focos usando una de las varas que se esconden en el jarrón al lado del foco.

Tras hacerlo, regresad al pasillo y continuad por la otra puerta. En el pasillo siguiente, id por la izquierda, subid la rampa y la escalera, y dejad sin sentido al siguiente moblin del foco. Volved a la rampa, id desde ella al pasillo, y entrad por la puerta del fondo.Utilizad la cuerda de la lámpara para llegar al siguiente pasillo. Id de nuevo por la alcoba de la izquierda y llegaréis a una **escalera** que conduce al último foco. Volved al pasillo y salid por la puerta del fondo. Balanceaos hacia el otro extremo, seguid hacia delante y usad el **barril** para despistar a los guardias y llegar así a la puerta del fondo (la de la escalinata).

De nuevo en el exterior, subid por la rampa hasta que veáis otro guardia: emplead de nuevo el barril. Cuando no podáis avanzar más, pegaos a la pared pulsando A y cruzad aprovechando la cornisa. Llegaréis a un **moblin guardián... ¡y a vuestra espada!** Entrad en la sala para rescatar a Abril... ¿o tal vez no?

Isla Taura

¡Necesitáis una **vela para navegar**! En esta isla hay muchas cosas que hacer, pero primero, en el centro de la ciudad y tras un tenderete, **podéis encontrar a un esquimal (3)**: él os venderá la vela. Tras comprarla, id hacia el saliente cercano al bote, donde hay un **imitador de Elvis y una lápida**. Justo al lado hay una abertura que lleva hasta Tingle, un duende enjaulado que, si lo liberáis (es muy fácil: mirad debajo de los barriles), os recompensa con un **mapa y el dispositivo GBA**. Volved al bote y utilizad la vela para llegar a vuestro siguiente destino.

Poblado Rito

Id hacia el norte, entrad por la abertura en la montaña y nadad hasta el pequeño islote para tocar la **Melodía del Viento** para hablar con Cyclos. Volved al principio y subid por la rampa de la izquierda, usando las bombas para destruir las rocas del camino. Entrad en la **cueva** y hablad con Audrey. Una vez dentro, hablad con el **Rey Pájaro** para que os entregue una bolsa. Subid después la rampa, entrad en





3 ZUNARI EL ESQUIMAL No sólo vende la vela para el bote, sino que podéis comerciar con él y conseguir tesoros.



4 APRENDIENDO A TOCAR. Una vez que tengáis la batuta, la primera canción que debéis tocar es la Melodía del Viento. ¿Listos?



5



6



7



8

la primera puerta y dialogad con Medli. Tras coger la **carta** que os entrega, volved abajo y entrad en la puerta central, para darle la carta a Komori. Tenéis que ayudar a Medli: **cogedla, subid al pequeño montículo (5)** de pie y lanzadla hacia la entrada de enfrente cuando el viento sea favorable. ¡Os regala una **botella**! Llenadla con agua, regad las flores de la esquina y usad las bombas para destruir las rocas.

Mazmorra de Fuego

Moved las estatuas para pasar, liquidad a los moblins y usad una vara para encender las antorchas: **cofre con llave** al instante. Abrid con ella la siguiente puerta, y seguid a la izquierda. Más allá de la puerta cerrada, saltad y llegad al **puente colgante** evitando las llamas.

Continuad y entrad en la siguiente sala. Usad las **vasijas** con agua para crear plataformas en la lava y llegar al otro extremo. Id a continuación por el otro extremo y subid por la escalera. En la siguiente habitación, romped las tablas de madera y subid para llegar a otra abertura similar y conseguir una **llave**.

Volved abajo y salid por la única puerta que queda. Lanzad una piedra sobre las flores-bomba de la pared y llegad a la puerta cerrada del principio. Tras ella, **acabad con los chu-chus (6)**, romped los tablones a la izquierda y usad la vara del moblin para prender fuego a las tablas de la derecha. Aún con la vara en llamas, volved al cruce de caminos previo y, tan cerca como podáis del borde, arrojad la vara contra las tablas que encontráis enfrente.

Volved a la primera puerta donde quemasteis las tablas y usad el interruptor para abrir la puerta. Cruzad el **puente** y subid la escalerilla, para después subir por la tabla. Usad la bomba para acceder a otra puerta, tirad del bloque central y, a continuación, tirad del bloque que queda frente a vosotros. Subid y quemad las tablas que hay enfrente. Coged la **llave** y abrid la puerta. De nuevo fuera, subid las escalera y **acabad con el pájaro (7)** para coger la llave de su nido. Entrad en la siguiente sala y usad un **bastón encendido** para echar un poco de luz sobre el asunto. Quemad los tablones y encended todas las antorchas. Activad si queréis la vasija de transporte y cruzad el puente.

Tras la otra puerta veréis un ciempiés sobre una roca rodeada de lava: haced que se largue, volved al principio y coged la vasija. Saltad de nuevo a la plataforma y arrojadla cuando el geiser de lava no esté activo: **¡ascensor instantáneo!** Salid y subid las escaleras hasta llegar a un enfrentamiento algo serio: tres moblins. Acabad con ellos para rescatar a Medli, que os recompensa con el Garfio o Garra. Usadlo sobre los ganchos para bordear la montaña hasta llegar a otra puerta que da a un puente colgante: cortad las cuerdas para caer. Salid por la puerta, saltad a la jaula, y **cortad las tres sogas a la vez (8)**. Cuando esté abajo, saltad y usad el garfio hasta llegar a la **gran cabeza de piedra.** En el techo hay otro gancho que sirve como interruptor. Entrad y usad el garfio hasta llegar a una sala con varios ciempiés: noqueadlos y arrojadlos a los huecos laterales para que su peso active los interruptores. Coged la llave del Jefe Final y regresad al principio de la mazmorra, usando las vasijas de transporte. Usad el garfio para llegar a la puerta del fondo, subid las escaleras y , tras atrapar el hada de la vasija con la botella, entrad.

LOS JEFES

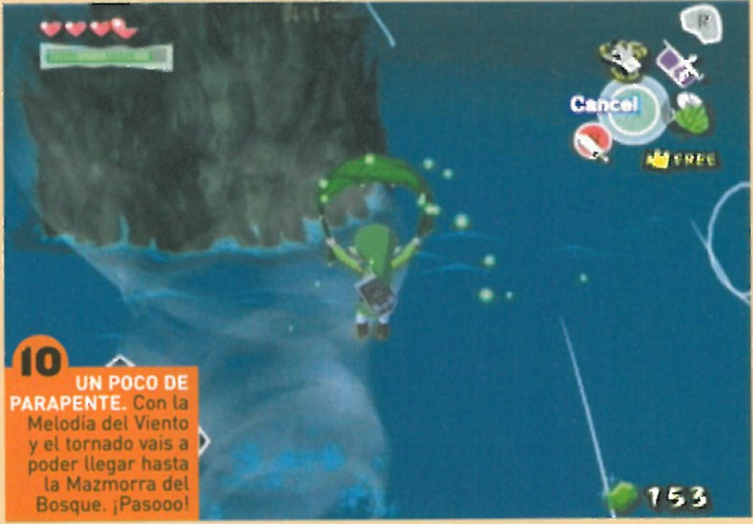
Gohma



EL PRIMER JEFE ES FACILITO. Esquivad sus ataques y fijaos en la cola que hay en el techo: enganchadla con el garfio para que Vall se remueva y haga caer trozos del techo sobre Gohma. Tras golpearle tres veces, su caparazón cae y podéis atrapar su cabeza con el garfio y acercarla para golpearle en el ojo. Con unos cuantos golpes Gohma cae pronto.



9 **LINK, EL "ELFO-BALA".** Gracias a los capullos de Deku os podéis impulsar hacia arriba hasta la Hoja Deku.



10 **UN POCO DE PARAPENTE.** Con la Melodía del Viento y el tornado vais a poder llegar hasta la Mazmorra del Bosque. ¡Pasooo!



11



12



13



14

LOS JEFES

Vilipendulia



ANTE TODO, TRANQUILIDAD. ¿Veis los tentáculos que sujetan al jefazo? Pues cortadlos con el bumerán (insistid un par de veces) y haced que la flor caiga y se abra, dejando al descubierto a su pequeño habitante, para poder atacarle. Repetid este método esquivando a la vez sus ataques, y no tardaréis en liberar al pequeño Makore.

Isla Deku

Tras volver al **bote**, usad la Batuta para que el viento sople al Sur y así dirigíos al punto marcado en el mapa. Subid por el sendero de la izquierda (cuidado con las plantas) y usad el **garfio** para cruzar la cascada. El Octorok cae fácilmente si hacéis que su ataque rebote en vuestro escudo. Entrad en la cueva y, cuando veáis el gran árbol con rostro, lanzaos sobre él con una **voltereta** para que caigan las babosas que tiene pegadas, y destruidlas. ¡Es el **Gran Árbol Deku**! Para llegar al objeto que aparece, **usad los capullos púrpura del suelo (9).** Saltad de uno a otro hasta llegar a la Hoja Deku, y **planead con ella hasta la salida de enfrente (10).** Una vez en la columna, haced que el viento sople al Suroeste y, cuando el tornado esté a vuestra derecha, saltad sobre él con la hoja Deku.

Mazmorra del Bosque

Coged el **mapa** que hay a la derecha. A continuación, **agarrad la nuez (11)** y arrojadla sobre las plantas que cubren la puerta del fondo. Usad los capullos para impulsaros hasta arriba del todo, además de la hoja Deku. Para abrir la puerta, usad la bomba que hay al lado. Entrad y fijaos en el **interruptor** de la izquierda: lanzad un golpe de viento sobre él con la hoja, y aparecerá una **góndola**. Saltad a ella y usad la hoja deku para impulsaros al otro extremo. Entrad en la siguiente sala. Contra los enemigos volantes, nada como hacer que caigan con un golpe de viento.

Subid hasta arriba por medio de los capullos y usad la góndola para llegar al otro lado. Abrid la puerta con la **nuez**. Para coger la siguiente nuez, alejadla de los tentáculos con la hoja y abrid la puerta. **Usad la garra para llegar a la puerta de la derecha (12).** En la siguiente sala, evitad los tentáculos y usad la bomba para despejar la puerta bloqueada junto a los tentáculos. Conseguid la **llave** y volved al principio, retrocediendo dos salas atrás (a la sala con la gran planta en el techo).

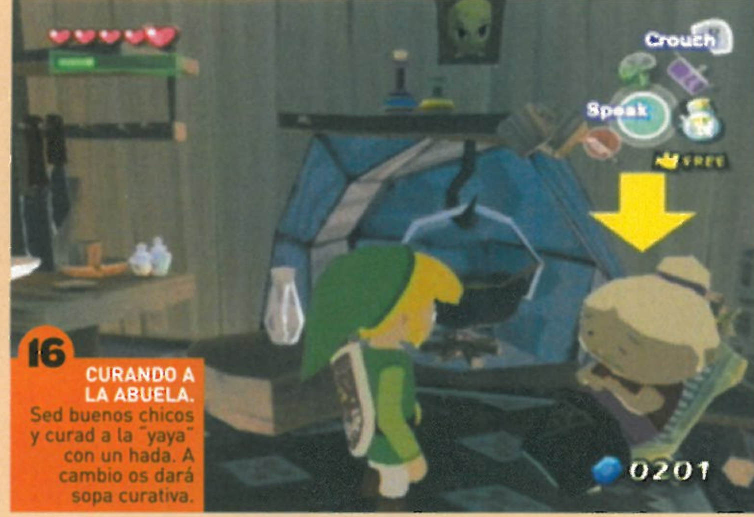
Entrad por la puerta de la izquierda. Cruzad la sala con la góndola y, tras acabar con los enemigos, subid dos niveles y entrad por la puerta que no está bloqueada. Acabad con el guardián del cofre y haceros con el arma más útil del juego: **el bumerán**. Salid y fijaos en los dos cristales que hay sobre la puerta de entrada: apuntad a ellos con el bumerán (manteniendo pulsado Z) y activadlos para abrirla. Ahora podéis abrir la otra puerta cubierta con plantas. En la siguiente sala, apuntad a los cinco tentáculos de la planta que cuelga del techo y dejaos caer sobre ella. Id hacia la derecha y repetid el proceso con la siguiente flor. Destruid con la bomba los tablones. En la siguiente sala, **acabad con todos los enemigos (13)** y usad el capullo para llegar a la góndola. Lanzad la bomba en el hueco del tronco que hay abajo, dejaos caer y coged el **mapa del cofre.** Salid de esta sala. Romped las cuatro enredaderas con el bumerán y dejaos caer hacia abajo con la hoja deku. Acabad con los octoroks y entrad. Activad los cuatro interruptores a la vez con el bumerán y llegad hasta la llave del Jefe.

Volved arriba y usad el garfio para llegar a otra puerta. Usad la hoja sobre el **interruptor** para crear **un tornado, que os llevará a la siguiente sala (14).** Usad los capullos para llegar arriba. Tras abrir el cofre, volved arriba y usad la vasija de transporte para volver al principio de la mazmorra y entrar así en la sala del jefe final, **Vilipendulia.**





PIRATAS ALGO "CHORIZOS" Tras ver al atraco de los piratas, no perdáis pista de la contraseña para entrar en el barco.

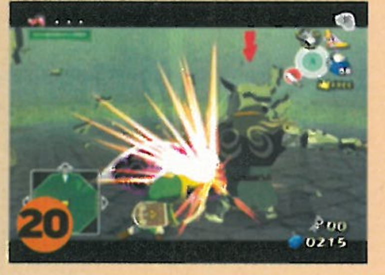


CURANDO A LA ABUELA. Sed buenos chicos y curad a la "yaya" con un hada. A cambio os dará sopa curativa.









Regreso a Isla Taura

Volved al bote e id al Noroeste, a la dirección marcada en el mapa. Tras hablar con el **hombre-pájaro**, regresad a Isla Initia. Tras fijaros en el barco de Tetra, id hacia la izquierda, hacia la tienda de bombas, pero subid a su parte trasera y entrad por el hueco en la pared **para espiar a los piratas (15)** y descubrir la **contraseña: "tesoro"**. Id al barco pirata, usad la palabra clave y superad un nuevo juego de las cuerdas para conseguir la **Bolsa de Bombas**. Volved al bote.

Orbe de Nayru

¡La abuelita está enferma! Si tenéis un hada embotellada, id directamente a su casa; si no, podéis conseguir un hada regresando al bosque. **Usad el hada para curarla (16)** y os recompensará con vuestra sopa favorita. Ahora volved al bote y navegad en torno a la isla. En un momento dado veréis una zona en la roca que "canta": arrojad bombas sobre ella y entrad para que Yab os entregue el tercer orbe. Ahora, seguid las indicaciones del mapa **para colocar los orbes (17)**.

Mazmorra de agua

Moveos con el bote (usad la vela y mantened pulsado R) hacia la derecha. Cruzad la puerta cuando el nivel del agua sea bajo, y destruid los paneles para conseguir el mapa.

De nuevo fuera, esperad a que suba el nivel del agua para acceder a la parte superior de esa sala: para abrir la puerta, colocad la **estatua** en el punto que coincide con la forma de su base, a la derecha. Cuando baje el nivel del agua en la piscina, colocad una caja de tal modo que os sirva como puente cuando está abajo. Cruzad el puente, coged la estatua y regresad con ella. **A la izquierda podéis colocar dicha estatua (18)** para que se abra una puerta. Id hacia ella con el bote.

En esta nueva sala, esperad a que baje el nivel del agua y alinead las cajas para que formen un puente al flotar. Cruzadlo, encended las **antorchas** y coged la **llave**. De nuevo en el bote, id hacia la izquierda y arrojad bombas sobre los paneles que destacan en el muro. Ya en esa zona, subid las escaleras y encended una vara para prender las dos antorchas que hay abajo para conseguir el **tesoro** de arriba. Entrad por la puerta de abajo ahora, **acabad con las estatuas usando bombas (19)** para que aparezcan las escaleras, coged la estatua del fondo y salid con ella. Colocad la estatua en el hueco y así se abrirá la entrada principal de la **mazmorra**.

Mucho cuidado con los rayos. Pegaos a la pared, coged cada estatua y colocadla sobre los interruptores. Entrad y dirigíos a la puerta de la derecha. Subid a la plataforma flotante y salid. Cuando lleguéis junto a la **estatua negra**, pulsad para llamarla y salid con cuidado. Agarrad entonces la estatua y salid. A continuación aprendéis la melodía que os permitirá en adelante controlar a otros personajes, como vuestra amiga la estatua. Entrad después por la puerta de la izquierda, cruzado al otro lado con el garfio y activad el interruptor para que aparezca un **puente**. Usad la Melodía de Voluntad para manejar a la estatua y que cruce el puente. Regresad y cogedla para colocarla en el interruptor. Usad el garfio para ir a la derecha de la sala, **liquidad al caballero (20)** (su punto débil es la espalda) y obtendréis el arco. Nada más salir, disparad una flecha al interruptor con forma de ojo. Volved a por la estatua, cruzad las plata-

LOS JEFES

Deus Probatur



VUESTRA PRIORIDAD DEBEN SER LAS MANOS: apuntad a ellas y lanzadles flechas. Cuando desaparezcan y antes de que se regeneren, lanzad dos flechas a los ojos de la cabeza para que caiga, y entonces arrojad una bomba en sus fauces. Debeis ser rápidos si no queréis que os alcance con su fuego. No os preocupéis por gastar muchas flechas, ya que la propia cabeza os las suministrará cuando se os acaben todas.


21 ¡ALLÁ VOY! Usad la Hoja Deku para evitar los rayos y llegar a la estatua. La podéis manejar con la Melodía de la Voluntad.


22 TODOS CONTRA LINK Poned a prueba la Espada Legendaria, acabando con el ejército que ha tomado Hyrule.



23


24


25


26

LOS JEFES

Ganon Fantasma



ESTE ASPIRANTE A GANON SE HA APRENDIDO BIEN SUS TRUCOS. Sus ataques son un clásico de la saga: arroja unas bolas de energía que es posible devolverle con nuestra espada, algo así como un partido de tenis. El truco está en golpear la bola poco antes de que llegue a nosotros, cada vez más rápido y las veces suficientes como para que el falso Ganon falle. Cuando reciba un impacto, se caerá al suelo, y así podréis atacarle con la espada muy fácilmente.



formas con ella y cruzad la puerta. Regresad por la puerta por la que entrasteis en la sala. Activad los interruptores-ojo de la siguiente sala y acceded a una nueva sala, con unas estatuas que podéis destruir usando las bombas. Coged el tesoro y regresad a la sala donde aprendisteis la **Melodía de Voluntad** y entrad en la puerta restante. Subid a la plataforma colgante, destruid el muro y entrad para conseguir un **mapa del tesoro**. Salid por la puerta de enfrente y activad con flechas los interruptores para conseguir llegar a otra llave. Salid y subid por la escalera de la izquierda, arrojad estatuas sobre las plataformas para que estén en equilibrio y salid por la puerta del fondo.

Subid al bloque, **usad la hoja deku para pasar sobre los rayos (21)** y manejad a la estatua para desactivarlos y cruzar. Salid con la estatua y dejadla junto a la entrada. Colocad tres estatuas sobre la bandeja de la plataforma y subid al tercer piso. Colocad ambas estatuas sobre los interruptores y, tras abrir la puerta, golpeadlas en la parte trasera para destruirlas. Subid las escaleras esquivando los **rayos** y entrad por la puerta final, para enfrentaros a **Deus Probator**.

La espada legendaria

En la cima de la torre, tocad la **campana** y regresaréis al bote. ¿Os dice algo el nombre de Hyrule? ¡Pues ahí está! Todo está en blanco y negro... ¡qué raro! Bajad por las escaleras que hay junto a la estatua (¿vuestra estatua?), colocad los bloques de manera que rodeen el **símbolo del Triforce** y coged el arma entre las armas: la **Espada del Héroe**. Salid para contemplar cómo ha regresado el color a Hyrule... ¡y los enemigos! **Acabad con TODOS (22)** para que caiga la barrera que os impide regresar al bote.

Regreso a la Isla del Diablo

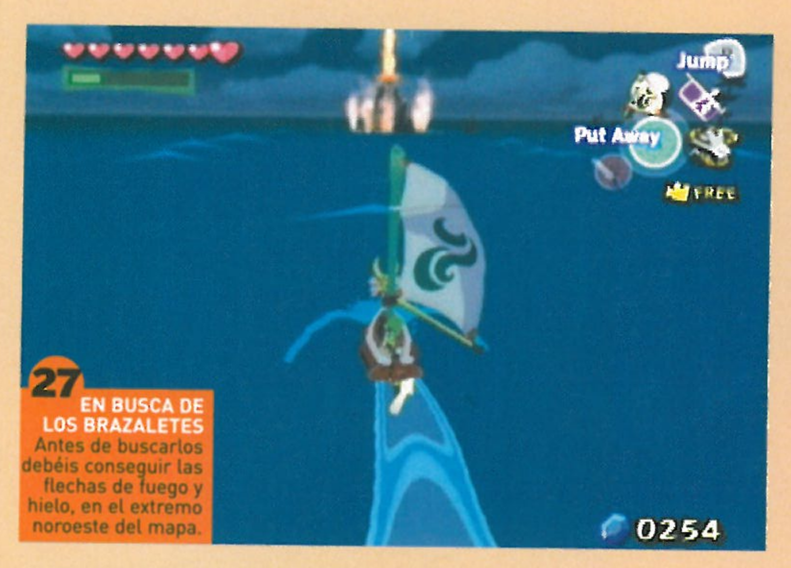
Por el camino a la isla, si entráis en el tornado y disparáis tres flechas a Zephos, **os enseñará la Melodía del Tornado (23)**, perfecta para trasladaros de punta a punta sin navegar. Entrad entonces en la **fortaleza** y luchad contra un aspirante a Ganon. Coged el **martillo del cofre** y entrad por la puerta a la derecha. Los postes con alambre de espino **caerán ante vuestro nuevo arma (24)**. Abriros paso entre enemigos (ahora no hace falta ser sigilosos) y tened cuidado en la **sala con una gárgola (25)** que lanza rayos. Subid arriba y seguid hasta las rampas que rodean la **torre**. Cuando lleguéis a alguna habitación donde antes había cables para cruzarla, usad la hoja deku.

Seguid hasta llegar a las **escaleras** que llevan a las celdas, ¡y habréis salvado a Abril! Pero parece que el pajarraco que la secuestró no está de acuerdo... Subid rápidamente por las rampas, procurando que no os alcance con sus picotazos y "pasando" de los moblins. Una vez estéis arriba del todo, Kranos dará un gran picotazo que lo deja clavado: **atacadle con el martillo (26)** para abriros paso.

Los brazaletes de poder

Necesitáis hacer un montón de cosas. Lo primero es conseguir más poder, pero antes conducid a Tetra hasta Hyrule, al lugar donde conseguisteis la espada. Ahora poned rumbo a las coordenadas **B2**, para conseguir en el islote las **flechas de hielo y fuego**, y desde allí, navegad hacia el volcán **(B5)**, al sur. Disparad una flecha de hielo y **en-**





27 EN BUSCA DE LOS BRAZALETES Antes de buscarlos debéis conseguir las flechas de fuego y hielo, en el extremo noroeste del mapa.



28 ¡SIN TIEMPO PARA LAS BOTAS! Buscad las botas de hierro en la mazmorra helada, antes de que se agote el tiempo.



29



30



31



32

trad en el volcán de la isla (27), antes de que pase el tiempo.

Saltad hasta llegar a los **ciempiés** y usadlos para activar los interruptores que dan paso al cofre. ¡Ahora sí que sois fuertes! Levantad la cabeza de piedra y volved al bote.

Las botas de Hierro

Tenéis que buscar el **iceberg** que se encuentra en las coordenadas **F5**, y disparar una flecha de fuego. Saltad de plataforma en plataforma hasta llegar al interior de la mazmorra, **antes de que se agote el tiempo límite (28)** (ojo con los resbalones) y llegar hasta el **cofre** con las Botas de Plomo. Volved al bote.

En busca de Medli

Viajad hasta el punto **G3**, retirad la cabeza de piedra y aprended la nueva melodía que despierta al guardián. Ahora debéis poner rumbo a la isla del Poblado Rito. Buscad a Medli en la parte exterior de la montaña y tocad la nueva melodía. Viajad juntos a la isla **G3**. Una vez en la cueva, **tocad juntos la Melodía del Dios de la Tierra (29)**.

Mazmorra de las Sombras

Tras la primera sala, coged a Medli y subid al saliente de la izquierda. Arrojaos juntos hacia delante y colocaos sobre el interruptor. A continuación, tocad la Melodía de Voluntad y **arrojad a Medli hacia la columna (30)** de enfrente para activar el interruptor. Tras abrir la puerta, salid juntos. En la siguiente sala, haced que las **babosas negras** caminen hacia la luz para que se transformen en piedra. Activad la vasija de transporte y colocad a Medli bajo la luz. Usad su **arpa** para dirigir la luz hacia el cofre y las estatuas, coged el mapa y la botella que habéis descubierto, y salid por la otra puerta. Ahora, haced que Medli dirija la luz hacia la parte de abajo a la derecha, para despejar la niebla y descubrir un **interruptor** que podéis activar con el martillo.

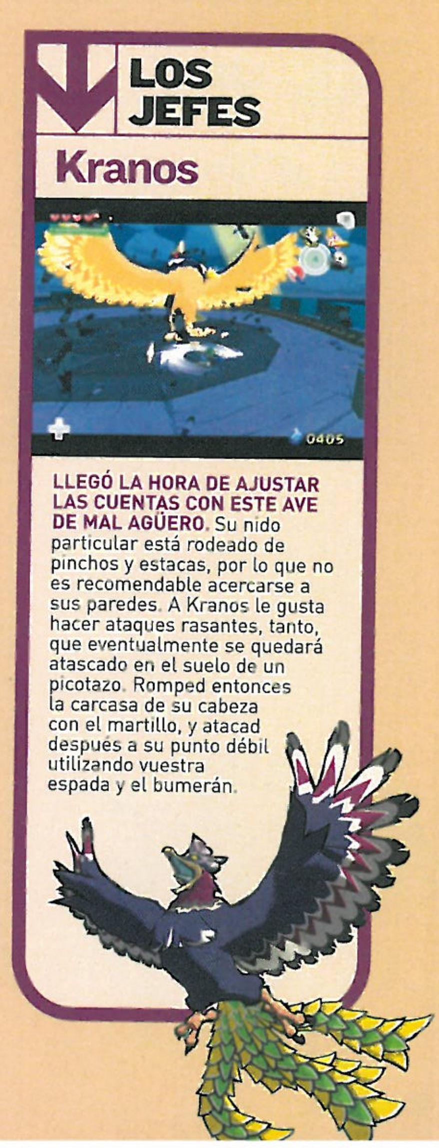
Entrad por la puerta que habéis abierto, subid por la escalerilla y empujad el bloque de arriba tan lejos como podáis. Haced que Medli active el **cofre** enfocando la luz sobre él, coged la llave de su interior y colocad a Medli sobre el interruptor, para después acabar con los enemigos antes de que atrapen a Medli. Volved a la sala previa y abrid la puerta antes cerrada. En esta sala, quemad con flechas de fuego los **tapices** para que entre algo de luz, y hacer que las dos babosas se conviertan en estatuas y las podáis colocar sobre los interruptores.

Subid, empujad el bloque por el borde y subid juntos hacia la siguiente puerta. Tras acabar con el enemigo, empujad el primer bloque hasta la izquierda, y haced que Medli conduzca la luz sobre los símbolos de las paredes para destruirlas. Haceos con la **brújula** y salid por la puerta. Acabad con los enemigos para que aparezcan las escaleras, y luego haced que Medli vuele al otro extremo y use la luz para destruir las estatuas. Subid por las escaleras y salid juntos.

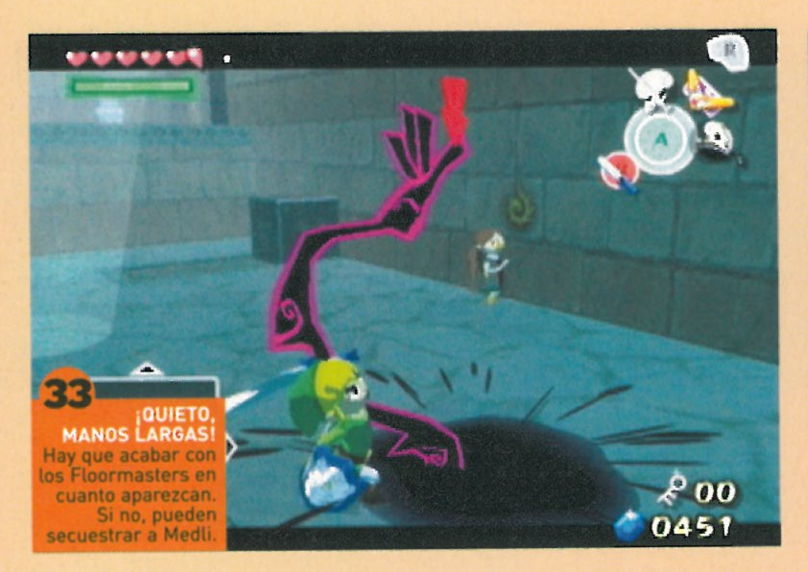
Tened cuidado con los **zombies**, ya que os pueden paralizar con sus gritos. En la siguiente sala, **acabad con los Stalfos (31)** (atacad sobre todo la cabeza) y subid las escaleras para conseguir el escudo espejo. ¡Bien! **Usadlo sobre la máscara (32)** de la puerta para salir y colocad a Medli de tal modo que su luz rebote en vuestro escudo y podáis dirigirla sobre el símbolo que hay tras ella, en la pared. Volved a la sala de la niebla, y colocad a Link ▶▶

LOS JEFES

Kranos



LLEGÓ LA HORA DE AJUSTAR LAS CUENTAS CON ESTE AVE DE MAL AGÜERO. Su nido particular está rodeado de pinchos y estacas, por lo que no es recomendable acercarse a sus paredes. A Kranos le gusta hacer ataques rasantes, tanto, que eventualmente se quedará atascado en el suelo de un picotazo. Romped entonces la carcasa de su cabeza con el martillo, y atacad después a su punto débil utilizando vuestra espada y el bumerán.



33 ¡QUIETO, MANOS LARGAS! Hay que acabar con los Floormasters en cuanto aparezcan. Si no, pueden secuestrar a Medli.



34 ESPEJITO ESPEJITO. En la sala final hay que colocar los espejos para que proyecten dos haces sobre la puerta.



35



36



37



38

LOS JEFES
Fati Triputis

SIN DUDA, ES EL JEFE MÁS DIVERTIDO Y ORIGINAL DE TODO EL JUEGO. Este fantasma gordinflón únicamente tiene una debilidad: la luz. Usad el escudo para proyectarla sobre él, y cuando se pretrifique, lanzadlo contra los postes. Triputis se divide entonces en pequeños fantasmas que debéis eliminar. Repetid esta táctica y, una vez acabéis con todos, Triputis será cosa del pasado.



y a Medli a izquierda y derecha, respectivamente, para que ambos haces de luz caigan sobre los **ojos de la máscara**. Entrad y tocad la Melodía del Dios de la Tierra y, en la próxima habitación, usad la luz para abrir el camino tras la estatua de la derecha. No olvidéis **proteger a Medli de los Floormaster (33).** Cruzad la niebla a toda pastilla y conseguid la **llave del cofre**. Volved con Medli y subid al bloque para entrar en la siguiente sala (no hace falta que Medli os acompañe). Usad el **martillo** para que entre luz y conducid el haz. Regresad con Medli y haced que vuele hacia la sala superior, y luego usad el bloque para que Link vaya tras ella.

Tras acabar con los enemigos, combinad los haces de luz para destruir las tres estatuas (con Medli "enfocando" a la de la izquierda) e id a la nueva sala. Conducid a Medli hasta la tabla esculpida y tocad la **Melodía de las Sombras**. Subid por las enredaderas y bajad a la sala intermedia. ¡Vaya cantidad de espejos! Tranquilos, es bastante sencillo: tras los símbolos de las paredes se encuentran **los espejos restantes (34)**, y todos se colocan del mismo modo, es decir, empujándolos hasta que no puedan avanzar más. De este modo, Link y Medli podrán conducir los haces de luz desde las plataformas (a izquierda y derecha) hasta los ojos de la máscara. Coged la llave y volved a la **sala de las enredaderas**, colocaos frente a la puerta del fondo y, **planead agarrando a Medli (35)** hasta la sala del Jefe, **Fati Triputis.**

Makore, el segundo guardián

Viajad a la isla más al Norte **(A4)**, poneos las Botas de Plomo y romped con el martillo la estatua del viento. Dentro, **tocad la nueva melodía (36)**. Hora de volver al poblado Deku, en el punto **F2**. Fijaos en las notas musicales que salen de la cascada: columpiaos hacia su interior con el garfio y encontraréis a **Makoto**, con el que debéis tocar la nueva melodía. Id al punto **A4**.

Mazmorra del Viento

En esta nueva mazmorra, Makoto colabora de la misma manera que Medli: podéis llamarle con R, puede volar y se puede manejar gracias a la Melodía de Voluntad. Tras la primera puerta, subid a la plataforma del muelle y colocaos las Botas de Plomo. Desequipadlas y saltaréis al otro extremo. Después de acabar con el guardián, subid arriba y haced que Makoto vuele hasta los montones de tierra con agujero, para que plante sus semillas en ellos y **crezcan dos árboles (37)** que hacen aparecer un **cofre**. Salid juntos por la puerta del fondo.

Usad la hoja Deku para activar el interruptor de la rampa, evitad la **trampa del suelo** y haced que Makoto plante dos árboles. Salid de esta sala. A continuación, Makoto ha de volar de plataforma en plataforma plantando árboles para que se abra la puerta... ¡pero es secuestrado! Salid por la puerta de la derecha y continuad por la puerta vigilada por las estatuas. Esquivad la trampa de la siguiente sala y colocaos sobre la **baldosa marrón**. Equipaos las botas y dejaos caer, para así poder activar el interruptor de la puerta. Saltad con el muelle de nuevo hacia el piso superior y salid por la puerta de la derecha.

Usad la Hoja Deku (38) para llegar al **tornado**, daros así impulso y activar el interruptor que baja la rampa. Desde esa rampa, llegad hasta el **cofre del mapa** y volved al principio de esta sala, subiendo por





39 **UN CHICO CON GANCHO** Usad el gancho para salir del hueco del ventilador, pero procurad hacerlo sin enemigos cerca.



40 **TRABAJO EN EQUIPO** Con la Melodía de Voluntad, podéis manejar a Makore para que os siga a cualquier zona.



41



42



43



44

las enredaderas. Ahora debéis usar la hoja pero esta vez por la derecha. Salid por la puerta y activad la **vasija de transporte**. Subíos al interruptor y equipaos con las Botas de Plomo. Bajad hacia esa puerta, equipaos las botas y dejaos caer a través de una de las baldosas marrones. Empujad la caja con muelle hasta que esté bajo el hueco que hay al fondo del todo. Saltad así hacia arriba y coged la llave del cofre.

Ahora podéis entrar por la puerta antes cerrada, acabar con el minijefe (usad las flechas) y conseguir el **Gancho**. Apuntad a la diana de la pared, subid y activad el interruptor con el martillo para salir. **Subid con el gancho de plataforma en plataforma (39)** hasta llegar a la **celda de Makore** (¿os habíais olvidado de él?). Equipaos con las botas, apuntad con el gancho a la estatua de la celda y, ¡voila, estatua destruida!

Coged a Makore y dejaos caer sobre la plataforma que hay abajo a la derecha. Salid y subid hasta arriba (primero Link con el gancho **y luego Makore volando (40)**). Haced que Makore plante un árbol en cada plataforma, esquivando de paso a los enemigos, y subid hasta arriba. En la siguiente sala, activad la rampa con la hoja deku y entrad en la sala de la derecha. No perdáis de vista la sala del fondo, con las estatuas. Bajad con Makore hasta la zona donde conseguisteis el gancho y plantad dos árboles para activar el **ventilador**. Ahora, como Link, usad la hoja para llegar hasta la puerta de las estatuas, subid con el gancho hasta la **alcoba** que hay más arriba, y conseguid la llave. Volved ambos a la puerta y cruzadla.

Superad las trampas y tocad juntos la **melodía de la tabla**, acabad con los tres caballeros y conseguid la **llave del Jefe**. Ahora volved a la ya famosa puerta de las estatuas. **Dejaos caer hasta abajo (41)** del todo, bajo el ventilador, y entrad por la puerta cerrada usando la llave que conseguisteis más arriba. En la siguiente sala, pasad entre los tornados y plantad dos árboles. Seguid hacia la próxima estancia y colocaos las **botas**. Hay tres bloques y unas corrientes que os impiden avanzar, además de varias trampas en el suelo. Colocad los dos primeros bloques cerrando el paso a las dos primeras trampas, coged a Makore y llevadlo a la parte media, para dejarlo en el hueco de la pared. Usad el tercer bloque como puente, y después regresad al segundo bloque, **llevadlo a través del "puente" (42)** y bloquead la tercera trampa. Volved a por Makore para cruzar la puerta y tocar así juntos la **melodía de la mazmorra** junto a la inscripción. ¡Tras esa puerta os espera el **enemigo final**, un gusano gigante bastante duro de pelar!

En busca del Triforce

-PRIMER MAPA (E2): Steel island. Lanzad cañonazos sobre los barcos y la puerta del montículo, entrad y buscad la **marca azul de Triforce**. Normalmente, este último proceso lo tendréis que repetir para conseguir todos los mapas. **Tocad la Melodía del Viento (43)** y recoged el mapa entonces.

-SEGUNDO MAPA (E5): Who's Island. Antes, debéis ir a Isla Initia y volver a la **celda de Tingle**. Entrad por el pequeño agujero e id a la izquierda, derecha, izquierda, derecha, de frente, de frente, de frente, derecha, de frente, de frente, de frente, derecha. En el cofre encontraréis la **cámara**. Id al pueblo y buscad una puerta con una pizarra. Entrad, hablad con la Señora Marie para que os hable de los pilluelos locales. Hablad con ellos y **jugad al escondite con ellos (44)**,

LOS JEFES

Verminus



AUNQUE NO LO PAREZCA, VERMINUS ES EL JEFE MÁS COMPLICADO DEL JUEGO. Evitad el peligroso remolino por el que sale y acercaos a él tanto como podáis. Apuntad a su lengua con el gancho cuando aparezca, atraedla hacia vosotros y dadle una buena ración de espadazos. Debéis ser rápidos, si no, os engullirá. Eso sin mencionar sus ataques en picado y la "brasa" que os darán sus hijos-gusano. Al cabo de cuatro ataques, Verminus será pasto de, ejem, los gusanos.



45 VASIJAS MÁGICAS. Para conseguir el mapa del Barco Pirata, tenéis que usar las vasijas de transporte.



46 UNA BATALLA EN ALTA MAR. Acabad con el barco que esconde el mapa del Triforce... ¡y de paso, con todos los demás!


47


48


49


50

▶▶ (los chavales se esconden en la copa de un árbol, tras la tienda de bombas, tras la lápida y detrás de un arbusto). Hablad con ellos, luego con la profe, y de nuevo con los chavales, que os informan sobre el **colgante de mariposa** escondido en la copa de un árbol. Haced que caiga y entregádselo a la profe, junto con los otros veinte que debéis tener ya (son fáciles de encontrar). A cambio, os dará la **escritura de una cabaña**. Ah, antes de iros, hablad con el imitador de Elvis y tocad la **batuta** siguiendo sus indicaciones, para que así os enseñe la **Melodía del Día y la Noche**. Viajad ya al punto **E5**, usad la escritura para entrar en la casa. Utilizad el gancho para apagar la chimenea y llegar así a una **mazmorra**. ¿Zombies viviendo bajo una casa para fin de semana? En fin... Usad el martillo y llegaréis a la marca del Triforce.

-TERCER MAPA (E7): Isla de los Nidos. ¿Habéis comprado perlas de gaviota (las de forma de cacahuete) a Beetle, en Isla Taura? Si no es así, hacedlo. Bajaos en el islote de piedra, usad una **perla** para llamar a una gaviota y, controlándola, activad los siete interruptores de los picos de enfrente. Cuidado con los **pájaros**, porque tendréis que hacer acopio de perlas. Activados los interruptores, la **puerta del islote** se abrirá y podréis llegar a la marca de Triforce y conseguir el **mapa**, como siempre tocando la melodía.

-CUARTO MAPA (F1). Debéis buscar la isla con forma de diamante, usar el gancho para subir hasta arriba y entrar en una **pequeña mazmorra**. **Usad las vasijas de transporte (45)** para llegar al **cofre** con el Mapa del Barco Fantasma. Siguiendo el mapa, fijaos en las fases lunares y usad la melodía del día y la noche hasta que llegue la fase que coincide con la isla. Abordad el **barco**, acabad con los enemigos y conseguid el cuarto mapa.

-QUINTO MAPA (E1): Isla de la Aguja. Hay tres cañones rodeando la isla: atacad (46) al dorado, romped la esfera que arroja y usad el gancho para extraer el mapa.

-SEXTO MAPA (G2): Isla Taura. Más os vale tener hadas de repuesto... ¿Recordáis el puente que llevaba al bosque? Buscad a un hombre con un **catalejo**, al lado. Usad el vuestro para mirar en la misma dirección: una cabeza de piedra. Haced que el viento sople hacia el oeste y planead con la hoja deku hasta la cabeza. Levantadla y luego dejaos caer dentro, donde debéis superar treinta niveles consecutivos plagados de enemigos. En el último nivel encontraréis el mapa.

-SÉPTIMO MAPA (E3): Levantad **la cabeza de roca (47)** y llegaréis a una **sala circular** con cinco puertas, una de ella con barrotes. Liquidad a los enemigos de las cuatro restantes y se abrirá, dando paso al mapa.

-OCTAVO MAPA: A7. Usad el gancho para subir a lo alto de la columna gris, e id de columna en columna hasta llegar a un agujero. Se trata de otra sala circular como la anterior. **Acabad con los enemigos (48)** y luego haceos con el mapa.

Ok, ahora llega la segunda fase. Teletransportaos al punto **C3**, subid a lo alto de la torre y haced que Tingle os traduzca los ocho mapas. Necesitáis 3200 rupias, así que os conviene haber conseguido las **dos carteras** (mirad la sección de secretos), pues si no, vais a dar bastantes viajes. Con los mapas legibles, **buscad las piezas de Triforce (49)**. Reconoceréis el lugar no sólo porque apareceréis junto a él en los mapas, sino porque se encuentran bajo haces de luz proyectados desde el mar (como los tesoros normales, pero "a lo grande"), para sacarlos con el **garfio**. Éstas son las localizaciones de todas las piezas:

- **Pieza 1** (Mapa 4): G1
- **Pieza 2** (Mapa 1): D2
- **Pieza 3** (Mapa 3): E3
- **Pieza 4** (Mapa 6): E4
- **Pieza 5** (Mapa 8): G4
- **Pieza 6** (Mapa 2): A4
- **Pieza 7** (Mapa 7): A6
- **Pieza 8** (Mapa 5): F7

Regreso a Hyrule

¡Por fin! Volved al **castillo de Hyrule** y bajad a la sala donde encontrasteis la **espada legendaria**. ¡Es una trampa! Desahogad vuestra rabia **con los dos caballeros (50)** que salen y volved arriba. Ahora, la barrera que bloqueaba la salida cae con la espada. Abrios paso entre los enemigos y usad el gancho para llegar a la **entrada de la Torre**.

Torre de Ganon

La sala principal de la torre consta de una puerta principal y cuatro laterales. Vamos a seguir el orden de las agujas del reloj. En la primera sala, **usad la garra para cruzar el abismo (51)**. En la última plataforma, usad una flecha de hielo sobre el **geiser** para crear un **ascensor**. Entrad por la puerta y preparaos para luchar de nuevo contra





51 **SALTOS SOBRE LAVA.** Es fácil alcanzar la plataforma sobre la lava, usando tan sólo la garra. No miréis abajo...



52 **¡VUELVEN LOS JEFAZOS!** En la Torre debéis enfrentaros de nuevo contra los principales jefes del juego. ¡Ánimo!



53



54



55



56

Gohma (52). No os asustéis por haber perdido el equipamiento: basta con repetir la estrategia del garfio (enganchándoos a la cola del dragón) y caerá con un solo golpe.

De vuelta en la sala principal, id a la siguiente **mazmorra**. En este mini-bosque debéis **activar la góndola y avanzar en ella (53)** hasta estar pegados a la plataforma que sube y baja. Saltad cuando esté abajo y activad con la hoja otra góndola, que os lleva a otra plataforma a la que saltar. Entrad en la puerta y acabar con el clon de Vilipendulia.

Tomad la primera puerta por la derecha, llena de ataúdes con zombies. Acabad con ellos y subid las escaleras hasta que veáis una **babosa negra**. Haced que vaya hasta la luz para petrificarse y entonces usadla como peso sobre el interruptor. Corred hacia las escaleras.

En el siguiente pasillo, tenéis que acabar antes con todos los enemigos y, desde el otro extremo, enfocar la luz con el escudo hacia las babosas. A continuación, colocad una sobre el interruptor y corred hacia las siguientes escaleras. **¡Y cuidado con los Stalfos! (54).** Después os espera otro refrescante combate contra Fati Triputis: de nuevo, este jefe es pan comido.

La **última mazmorra**. Colocaos sobre el **muelle**, equipaos con las botas y saltad hacia delante. Desde ahí, deslizaos con la hoja deku **ENTRE los tornados.** Acabad con los moblins y utilizad el gancho para subir y acabar con el último jefe que "revisitáis": Verminus.

Tras la gran puerta hay una sala. En la sala de la derecha hay un indicador de un **puzzle**, que si realizáis en la sala de la izquierda (con el bumerán) os permitirá crear una ruta de escape. Dejaos caer al **pozo** y enfrentaos de nuevo contra el falso Ganon... ¿o no? Mejor lo esquiváis. Seguid este orden con las puertas: de frente, izquierda, derecha, de frente. Al final no os queda otra que luchar contra él, ¡y contra sus clones! **Esquivad sus ataques (55)** y veréis que es sólo uno y podréis atacarle. ¿Vuestra recompensa? Bueno, ¿qué tal unas "supermolonas" flechas de luz? Divertios usándolas contra este enemigo (que regresa). Arrojad su espada contra el muro de ladrillos. **Los enemigos de las escalinatas (56)** no dirán "ni mu" frente a las flechas de luz. Finalmente, reponed toda vuestra magia y energía, porque os va a hacer falta. Ah, y salvad partida, que vais a ser héroes. HC



EL JEFE FINAL DEL JUEGO

Ganondorf





LA PRIMERA ENCARNACIÓN DE GANON es una marioneta. Cortad sus cuerdas y disparad flechas de luz sobre el orbe azul de su espalda.

LA SEGUNDA FORMA ES UNA ARAÑA GIGANTE, que se deja caer sobre vosotros. Esquivad sus ataques y colocaos de forma tal que, cuando caiga, os dé la espalda y podáis disparar tranquilamente sobre el orbe azul.

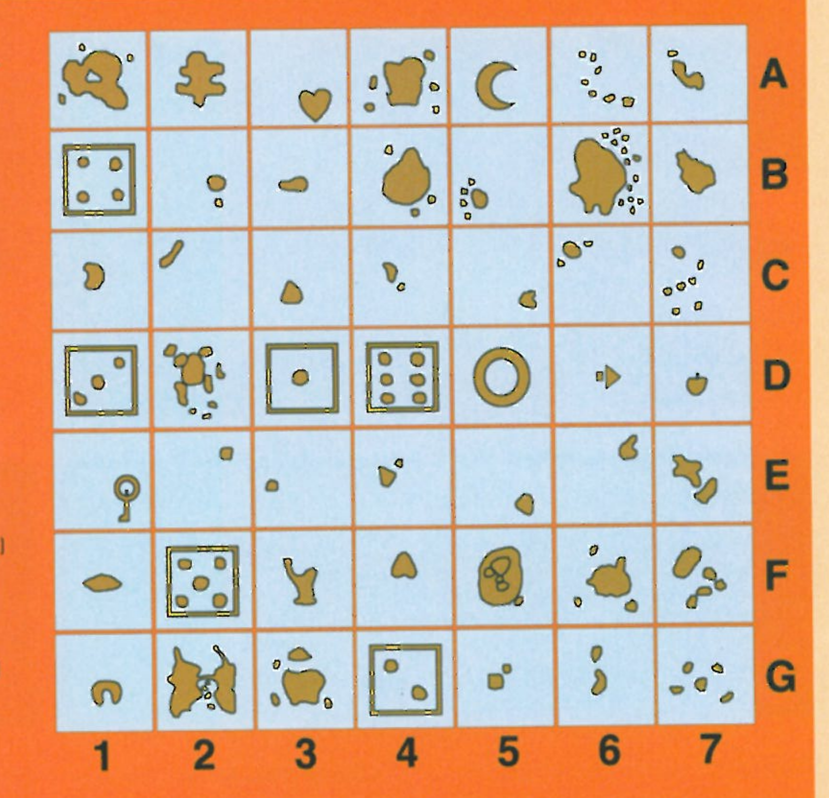
LA TERCERA TRANSFORMACIÓN ES LA MÁS DIFÍCIL: Moldorm, un clásico del primer «Zelda« en forma de gusano gigante. Apuntad al orbe y disparad sin parar mientras se mueve. Tras ganarle, seguid a Ganondorf hasta el techo.

Zelda os echa una mano. Mientras ella lanza flechas de luz, vosotros plantáis cara a Ganon. Colocaos de forma que reciba el impacto de las flechas y quede expuesto a vuestros golpes. Tras unos cuantos impactos, Ganondorf deja sin sentido a la princesa. ¡Estáis solos! Sus combos son letales, así que la única oportunidad contra él la tendréis cuando salte para remataros: es entonces cuando debéis contraatacar. Es muy duro, pero por suerte Zelda no tarda en recuperarse. Cuando Zelda os avise, utilizad el escudo para hacer que su flecha rebote en él hacia Ganondorf, y a continuación contraatacad y acabad con él dándole el (nada sutil) golpe de gracia. ¡Bravo, campeones!



MAPA DEL MUNDO

PARA LLEGAR A CUALQUIER ZONA, antes hay que conocer el camino, ¿verdad? Y más aún en el vasto océano en el que Link vive sus aventuras. Por eso os ofrecemos este completo mapa, en el que se incluye no sólo la localización de los lugares más importantes, sino también la de todos los objetos y tesoros ocultos. ¡Sacadle buen provecho, marineros!



A
A1: ISLA DEL DIABLO (, 1 carta pirata)
A2: ISLA ESTRELLA ( )
A3: ISLA DEL HADA DEL NORTE (1 mapa del tesoro, cartera de rupias)
A4: ISLA DEL VIENTO (Melodía del Dios del Viento,)
A5: ISLA DE LA LUNA (, 2 mapas del tesoro)
A6: ARCHIPIÉLAGO OSA MAYOR (, 1 mapa del tesoro,)
A7: ISLA DE LAS TORRES (1 mapa del Triforce, 1 mapa secreto)

B
B1: ISLAS DEL CUATRO (1 mapa de Gran Hada, 1 mapa del tesoro)
B2: ISLAS MADRE E HIJA (Flechas de Hielo y Fuego)
B3: ISLA CALABAZA (, 1 mapa del tesoro)
B4: ISLA TAURA (x 9, 9 mapas del tesoro, , aura mágica, Canción del Día, Disp. Tingle, escritura de cabaña, 2 cámaras de fotos)
B5: ISLA INITIA (x 2)
B6: ISLA DEL DRAGÓN (x 2, Melodía del Viento, carta del padre, orbe de Din)
B7: PLATAFORMA DE VUELO (, mapa de corazones, mapa de torretas)

C
C1: ISLA DEL HADA DEL NORTE (mejora de arco)
C2: ISLA DE LOS PILARES (x 3, 2 mapas del tesoro)
C3: ISLA TINGLE ( )
C4: ISLA TRIÁNGULO DEL NORTE (mapa octorok)
C5: ISLA DEL HADA DEL ESTE (mejora de bombas)
C6: ISLA DEL VOLCÁN
C7: ARCHIPIÉLAGO ORIÓN

D
D1: ISLA DEL TRES (, 1 mapa del tesoro)
D2: ISLA PEZ VOLADOR (,)
D3: ISLAS DEL UNO (Mapa de anillo, 1 mapa del tesoro)
D4: ISLAS DEL SEIS. (, 1 mapa del tesoro)
D5: TORRE DE LOS DIOSES (Melodía de Órdenes, Arco del héroe, 2 mapas del tesoro)
D6: ISLA TRIÁNGULO ESTE
D7: ISLA DEL HADA CUSTODIADA (, mejora de arco)

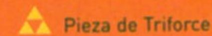
E
E1: ISLA DE LA AGUJA (, 1 mapa de Triforce)
E2: ISLA DE HIERRO (1 mapa de Triforce)
E3: ISLA VIGÍA (, 1 mapa de Triforce,)
E4: ISLA TRIÁNGULO DEL SUR ( )
E5: ISLA DE QUIEN (1 mapa de Triforce, 1 mapa del tesoro)
E6: ISLA BOMBA (x 2,)
E7: PICO DE LOS NIDOS (1 mapa de Triforce)

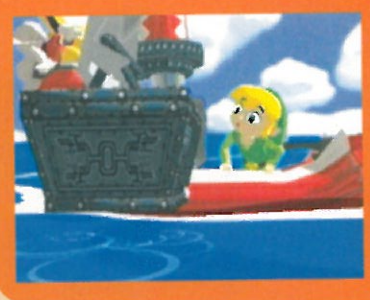
F
F1: ISLA ROMBO (, mapa del barco fantasma)
F2: ISLA DEL CINCO(1 mapa del tesoro)
F3: ISLA OESTE
F4: ISLA DEL HADA DEL SUR (, 1 mapa del tesoro, mejora de bombas)
F5: ISLA DE HIELO (1 mapa del tesoro)
F6: ISLA DEL BOSQUE (x 3, 3 mapas del tesoro, agua del bosque, luciérnaga, orbe de Farore)
F7: ISLAS CONECTADAS (, 1 mapa del tesoro)

G
G1: ISLA HERRADURA (2 mapas del tesoro)
G2: ISLA ESTRELLA (x 3, orbe de Nauru, , mejora de cartera de rupias)
G3: ISLA CABEZA DE PIEDRA (, canción del Dios de la Tierra, tres mapas del tesoro)
G4: ISLAS DEL DOS (1 mapa del tesoro, mejora de magia,)
G5: ISLAS CUADRI (x 2)
G6: ZONA DE REGATAS (mapa de corazones en el mar, mapa de submarinos)
G7: ARCHIPIÉLAGO CASIOPEA (x 2)













SECRETOS, TESOROS Y SORPRESAS OCULTAS

EN EL MUNDO DE ZELDA SIEMPRE HAY ALGO DIVERTIDO POR DESCUBRIR, recompensas sólo para los tenaces y retos que superar. ¡Adelante, viajeros! En vuestra búsqueda de misterios, el mapa va a ser vuestro mejor apoyo. Tened en cuenta que todas las islas ocultan al menos un secreto. Los hay que saltan a la vista, como cofres o piezas de corazón, y más peliagudos, que requieren resolver varios puzzles o superar determinadas pruebas.







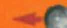


■ TODAS LAS MELODÍAS (A): Manejar la Varita del Viento es muy fácil. Pulsando el stick analógico izquierdo a la izquierda, aparecen cuatro notas, que se tocan con el stick derecho amarillo. Si pulsáis a la derecha salen 6, y 3 si no lo pulsáis. Aquí las tenéis todas:

- MELODÍA DEL VIENTO:

- MELODÍA DEL TORNADO:

- MELODÍA DE LA VOLUNTAD:

- MELODÍA DEL DIOS DE LA TIERRA:



- MELODÍA DEL DIOS DEL VIENTO:



- MELODÍA DEL TRANSCURRIR:

■ TESOROS (B): Los mapas del tesoro sirven para localizar riquezas escondidas, por lo general rupias o piezas de corazón. Aunque a veces no son necesarios: si veis una especie de halo sobre el agua, hundid el garfio/grúa en ese punto y os llevaréis una sorpresa.

■ A CAÑONAZOS (ISLA CALABAZA): Manejad el cañón para derribar los botes y conseguir una pieza de corazón, un mapa del tesoro y mil rupias.

■ LINK, FOTÓGRAFO "FREELANCE" (ISLA TAURA) (C): Tras conseguir la cámara pictográfica en la celda de Tingle, id a la tienda de Lenzo y seguid sus encargos para conseguir tres fotos: una foto de un enamorado (junto al buzón), de un cobarde (asustad al hombre de verde en el café), y de unos novios (cuando se crucen la mujer de naranja y el hombre rubio, frente a la tienda). Tras entregarle estas fotos y una luciérnaga (las hay en Forest Haven) conseguiréis la cámara a color. Si habláis con otros personajes de la isla, conseguiréis más recompensas a cambio de fotos en color. No sólo eso, sino que Lenzo os dará fotos exclusivas (dependiendo de la fase lunar) que podréis canjear por figuras especiales.



■ HUNDIR LA FLOTA (ISLA TAURA) (D): Jugad a los barquitos en el edificio frente a la tienda de Lenzo. Si ganáis, conseguiréis una pieza de corazón, y un mapa si conseguís más de 19 puntos. ¡Buena suerte, almirantes!

■ POCIONES ESPECIALES (ISLA TAURA): Con los "pegotes" de colores que dejan las molestas babosas Chu-Chu, podéis conseguir pociones curativas en la tienda de Jugo ChuChu.

■ ZUNARI EL MERCADER (ISLA TAURA): ¿Recordáis al esquimal que os vendió la vela? Si cambiáis los objetos que os da por otros objetos que os ofrezcan los mercaderes de las tiendas flotantes, conseguiréis ayudarle y, de paso, nuevos objetos, como el Aura Mágica, o montones de rupias.

■ SUBASTAS (ISLA TAURA): Todas las noches hay subasta en la casa de los jarrones caros (los que brillan, ¡no los rompáis!). Si superáis las pujas, podéis conseguir un colgante, dos mapas del tesoro y una pieza de corazón.

■ LA HIJA SE VA DE MARCHA (ISLA TAURA): Tras la segunda incursión en la Fortaleza Perdida, la hija del dueño del subastador se pasea por la noche en el pueblo. No la perdáis de vista y obtendréis una botella por la cara.

■ CARISMA (ISLA TAURA): Entregadle 40 colgantes a la profesora Marie y os dará el Amuleto del Héroe, el cual permite conocer la energía del enemigo.

■ LOS TRES CERDITOS (ISLA TAURA): Si le dais tres collares al hombre de azul, cerca de la tienda de bombas, os retará a un minijuego de captura de cerditos. ¡Cuidado cuando crezcan!

■ OFICINA POSTAL (POBLADO RITO) (E): En la torre de los Rito hay una oficina de correos. Probad suerte repartiendo las cartas y, si lo hacéis bien, recibiréis una pieza de corazón por correo. Al ser contratados, podréis repartir cartas por todas las islas.

■ VUELA ALTO (PLATAFORMA DE CONTROL DE VUELO): Si habéis conseguido la mejora de magia, probad este reto, haciendo que el viento sople hacia el norte y superando el record establecido Y pasando bajo el estandarte antes de que se acabe el tiempo.

■ BAJO EL MAR (ISLA DE LA AGUJA): Derretid el bloque de hielo y entrad en un barco hundido. Buscad seis antorchas bien escondidas y encendedlas con las flechas de fuego para conseguir una grata recompensa.

■ ESTO SÍ QUE ES ARTE (OASIS PRIVADO) (F): En este refugio hay un magnífico retrato de Joselito, (el mejor personaje del juego después de Link, sí señor), en forma de puzzle. Resolved ese rompecabezas y los 15 siguientes para conseguir rupias.

■ GALERÍA DE FIGURAS (ISLA DEL BOSQUE): Si manejáis a una gaviota para activar el interruptor en la cima de la isla, ganaréis acceso a un curioso mercader que transforma fotos en figuras esculpidas, algunas sólo accesibles la segunda vez que juguéis.

■ ENTRENAMIENTO (ISLA INITIA) (G): Si conseguís golpear 300 veces a Orca (una vez os entregue la espada), os dará 100 rupias, 200 si conseguís 999 impactos, y un nuevo movimiento si le entregáis diez escudos de caballero.





■ DE CRUCERO (ZONA DE REGATAS): Este circuito marítimo cuesta tan sólo 30 rupias, y la recompensa, si lo superáis, es muy cuantiosa. Para superar esta prueba debéis demostrar vuestra maestría en el manejo de la vela.

■ CARAY CON LOS BLOQUECITOS (ISLAS CUADRI) (H): Acceder a la pieza de corazón de esta isla en forma de construcción de "lego" es sencillo: basta con llegar a la cima retirando todos los bloques que impiden avanzar, y usándolos como escalones. Ya en el interior de la isla contigua, al este, el reto es formar una escalera con los bloques y enfocar la luz sobre el cofre para conseguir nada menos que 200 rupias.

■ LA SEGUNDA AVENTURA, LA CÁMARA Y UN MONTÓN DE FIGURAS (I): Cuando terminéis el juego, se os ofrece la posibilidad de salvar partida y empezar de nuevo. Hay varias novedades: Link, entre otros personajes, lleva ropa distinta (en concreto, su pijama) a lo largo de la aventura, y además contáis con la cámara a color desde el principio. Si hacéis fotos de 134 personajes distintos y se las lleváis al escultor de Forest Haven (¡no todas a la vez, claro!), os dará una chulísima figura a cambio de cada foto, ¡o varias! Tened cuidado con las fotos de los jefes finales, y asimismo, sed conscientes de que algunos personajes sólo pueden ser vistos en determinados momentos del día.





TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¿Qué cara se os quedaría si un día llamáis al fontanero, y se presenta en casa un individuo como éste... que encima se llama Mario? Pues hala, flipad mientras yo sigo contestando a vuestras dudas.

Saltos, aventura y terror en PS2

@ Hola Yen, soy uno más de los que poseen una magnífica PlayStation 2, y esta es la primera vez que os escribo, gracias a que siempre resolvéis todas mis dudas con antelación. Espero que esta vez me podáis responder:

■ ¿Es posible que salga «Toe Jam & Earl III» en PlayStation 2?

Creo que Sega no tiene muchas intenciones por ahora; parecen muy comprometidos con Xbox.

■ Los gráficos de «Tenchu 3» se ven bastante feotes en las pantallas, pero en el texto decíais que los gráficos han mejorado mucho respecto a «Tenchu 2». Pero, ¿consiguen llegar a la altura de lo esperado en PlayStation 2?

Yo creo que las dos cosas son ciertas. Los gráficos son mucho mejores que en «Tenchu 2», pero son algo "feotes", como tú dices, comparándolo con el nivel de otros títulos del género en PS2 (sin contar con algunos fallos de bulto, como el "clipping" o los problemas con la IA de los enemigos). De todos modos, la jugabilidad es tan alta como siempre.



SILENT HILL 3 Si alguno de vosotros se quedó con ganas de experimentar más terror después de jugar a «Silent Hill 2», que sepáis que esta nueva entrega va a ser la más alucinante de todas. Al menos yo me lo estoy pasando de miedo...

■ Estoy buscando un juego de lucha libre bueno, ¿qué os parece «WWE Smackdown! Shut your mouth»? ¿Saldrá otro mejor?

Esa es seguramente la mejor opción, aunque pronto saldrá «Def Jam Vendetta», protagonizado por raperos, pero una calidad técnica algo por debajo.

■ Estoy de acuerdo en que «Silent Hill 3» tiene muy buenos gráficos, pero, ¿llegará a la altura del «Resident Evil» de GameCube?

No sólo llegará a la altura, sino que, en mi opinión, y teniendo en cuenta que se trata de un juego totalmente nuevo –al contrario que el remake de «Resident Evil de GC»-, en algunos aspectos podría conseguir superarlo.

José Manuel

Música al volante

@ ¡Hola Yen! ¿Qué tal? Este es el segundo e-mail que te envío, y es que tengo unas dudas...

■ En mi anterior e-mail te preguntaba por el próximo «Gran Turismo 4». ¿Sabes algo ya más de él? ¿Tienes alguna imagen?

Imágenes aún no hay –te aseguro que ya os las habríamos enseñado-, pero se sabe que tendrá opciones online, y se especula con la posibilidad de que, por primera vez en la historia de esta saga, los coches por fin se deformen con los accidentes.

■ ¿Qué me dices del juego «Red Dead Revolver» de PS2? ¿Cuándo saldrá a la venta aquí?

Capcom no ha dicho nada al respecto y la cosa parece algo estancada, así que será mejor esperar al E3, a ver qué dicen.

■ ¿Me podrías decir de quién es y cómo se llama la canción de la intro que aparece en «V-Rally 3»?

La canción se llama "Nothing", y está en el disco "Hi-Fi Serious", del grupo "A" (sí, así se llaman).

■ Y por último, ¿cuándo llegarán a España el «Zone of the Enders 2» y el «Chaos Legion» de PS2?

Según tengo entendido, ambos van a salir después del verano, en septiembre seguramente.

Alexander Delgado Regüela (e-mail)

¿La pregunta del mes?

¿Hay algo nuevo del próximo «Final Fantasy XII» para PS2?

■ ¡Hola Yen! Me encanta vuestra revista, que es la más barata y la que tiene más páginas: ¿Sabes algo nuevo sobre «Final Fantasy XII»?

En estos momentos, Square está completamente centrada en «FF XI» –es más, están creando una especie de ampliación para Japón, llamada «FFXI: Vision of Ziraat»-, por lo que aún no quiere desvelar mucho sobre el juego. Por ahora, sólo se sabe que está en una fase inicial de desarrollo, y que en el grupo encargado está gente como Jun Akiyama (que participó en «FFVII»), Akihiko Yoshida («FF Tactics» y «Vagrant Story») y Hideo Minaba («FF Tactics» y «FFIX»). Se espera que salga a principios del año que viene en Japón.

Diego Fernández Barreiro (Asturias)

Bombazos para la de Microsoft

@ ¿Qué tal, Yen? Antes de nada, decir que vuestra revista es una gozada. Tengo una flamante Xbox y unas dudas que te agradecería que respondieses:

■ **He leído en una web que Bungie ha retrasado «Halo 2» hasta el año 2004 porque es un proyecto enorme. ¿Es verdad?**

Es verdad que es un proyecto enorme, y es verdad que no saldrá hasta principios de 2004, pero no es que lo hayan retrasado, sino que se han curado en salud anunciando que seguramente no les iba a dar tiempo a tenerlo listo antes de que acabe el año. ¡Superar una joya como el primer «Halo» debe ser difícil!

■ **¿Merece la pena comprar «Rallisport Challenge» por 30 euros? ¿Qué tal te parece ese juego?**

Me parece un gran título, pero está ligeramente por debajo de «Colin McRae 3.0». A mi me recuerda bastante al «WRC II Extreme» de PlayStation 2, aunque su atractivo precio lo convierte en muy recomendable. Tú mismo con tu mecanismo.

■ **¿Cuál será el mejor juego de aquí al verano para Xbox?**

Es difícil de responder, pero mucho ojo a «Enter the Matrix», «Burnout 2» y «Wolfenstein», además de «Indiana Jones», una sorpresa que ya está en la calle.

■ **De los juegos que están a 30 euros, ¿cuál me recomiendas?**

«Project Gotham», «Dead or Alive 3», «Crash Bandicoot», «La Comunidad del Anillo», «The Thing», «Prisoner of War»... ¿Quieres más, o estos te valen?

■ **¿Sabes si saldrá el primer «Shenmue» en Xbox, para que los que no lo hayamos jugado podamos seguir el argumento?**

Para seguir el hilo argumental, confórmate con el DVD que viene junto con la segunda parte.

■ **¿Sabes algo que puedas decirme de «Perfect Dark 0»?**

No, y mira que me gustaría, pero desde hace unos tres meses Rare no ha dejado salir nada nuevo sobre el juego. Como suele pasar, se están reservando todo para la próxima feria E3.

■ **¿«The Thing» o «Silent Hill 2 Inner Fears»? ¿Por qué?**

«Silent Hill 2» me gusta más, porque se decanta por el terror en su estado más puro, mientras que «The Thing» le añade algo de aventura y otros alicientes.

■ **¿Cuándo termina la exclusividad de «Resident Evil» en GC? Es el único fallo que tiene Xbox, junto a la ausencia de los «FF».**

El acuerdo acabará con «Resident 4» (además de los remakes de la segunda y tercera parte). Después, cobra cada vez más fuerza el rumor de que Capcom hará la saga multiplataformera.

Joan Guasch (Tarragona)

« SE ESPECULA CON QUE EN «GRAN TURISMO 4» LOS COCHES SE DEFORMARÁN POR PRIMERA VEZ EN LA HISTORIA DE LA SAGA »



HALO 2 Bungie no ha facilitado más información sobre este juego de la que ya os ofrecimos hace unos meses, pero sí han desvelado que van a tardar más de lo esperado en completar este segundo bombazo.

Eligiendo la compra ideal

@ Hola Yen, soy Imanol. Leo la revista desde el número 85, y tengo una PS2 desde hace poco más de un año. Suelo comprar pocos juegos (el dinero no sale de los árboles), y por eso cuido mucho los que compro. Tengo el «Final Fantasy X», «GTA Vice City», «Tekken Tag» y «Jak & Daxter».

■ **Ahora me han llamado mucho la atención los juegos «Dark Angel», «Ape Scape 2», «Kingdom Hearts», «Tekken 4» y «Los Sims» de PS2. ¿Cuál prefieres?**

«Kingdom Hearts», luego «Tekken 4» y luego... ¿«Los Sims»?

■ **Sobre «Dark Angel» tengo dudas, porque aunque seguía la serie, no sé si el tipo de juego me gustará demasiado («MGS2» no me gustó mucho aunque estuviese bien hecho). ¿Merece la pena?**

En realidad no se parece tanto a «MGS2» como parece que crees, sino quizá más a un «Spider-Man» o algo por el estilo, ya que tiene muchas luchas cuerpo a cuerpo. Quizá te pueda gustar si te mola mucho la serie. Si no...

■ **Teniendo en cuenta que me compro como tres juegos al año, ¿merece la pena que me compra-ra «Tekken 4» teniendo ya el «Tekken Tag Tournament»?**

Si te gusta la lucha sí, porque el juego es bastante mejor técnicamente. Pero espérate a junio, porque entonces lo vas a poder comprar a precio Platinum.

■ **¿Y «Los Sims», sabiendo que los tengo también ya en PC?**

Ahí te diría que en tu caso no, porque la versión para PlayStation 2 está incluso limitada con respecto a las que hay en PC.

■ **Mis géneros favoritos son RPG y aventuras gráficas. ¿Saldrá algún juego parecido a «Monkey Island» o «Final Fantasy»?**

«Broken Sword 3» –si es que por fin se deciden a sacarlo- y «Wild Arms 3». Aparte del pro-



vuestra OPINIÓN

Contra las puntuaciones

Guillermo Pedernal (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Desde hace unos meses, la revista adoptó una postura aparentemente más madura, y bajó unos 5 puntos las notas a todos los juegos respecto a la "antigua HC". Yo seguí comprando la revista, pero pasando de vuestras notas. Sin embargo, con «Metroid Prime» ocurrió un milagro, ya que le recompensasteis con la nota más alta desde vuestra peculiar reforma. El mes pasado se veía aún más emocionante al salir dos juegazos: «Zelda: A Link to the Past», y el que yo considero el juego más esperado de todos los tiempos: «Zelda The Wind Waker», avalado por todo un 40 sobre 40 en Famitsu. Pero una vez en vuestra redacción, no se encontró con unos entusiasmados de los videojuegos, sino con unos críticos trajeados que estudiaron detenidamente el juego para ponerle... un 95. Después de jugar unos 10 minutos con la versión americana, yo digo que nunca ha existido un juego parecido, y no existirá nada igual en mucho tiempo. Tengo que decir que un 95 es ultrajante. Creo que ha llegado la hora de dejar la revista por una temporada, hasta que os traguéis el orgullo y puntuéis a este juego como se merece.

Yen: ¿Y dices todo eso después de jugarlo sólo 10 minutos, y teniendo en cuenta que un 95 es la segunda mejor nota de un juego en GameCube? En lo que sí llevas razón es en que lo estudiamos detenidamente...



Un defensor de las notas

Rodrigo Díaz García (e-mail)

En el número de Abril algo me llamó la atención: una crítica a la forma de poner notas de Hobby Consolas. Pues yo considero que lo que realmente acontece es todo lo contrario, o sea, que esta revista es la más ecuánime del mercado. ¿Prejuicios contra Sony y favoritismos con Nintendo? Por favor, remontémonos al revuelo que se formó con la puntuación de «Majora's Mask»... Su puntuación fue de 90, cuando muchas otras revistas le subieron la mano sólo por el título que llevaba. Y a la hora de la verdad, el desarrollo tan extraño del juego sí que se merecía esa puntuación, aunque a algunos aún les cueste asumirlo. Por otra parte, reajustar las notas es algo que muy pocos se atreven a hacer. ¿Quién se acuerda del revolucionario e impuntuable «Mario 64»? Indudablemente, el nuevo estilo de juego que aportó dejó boquiabierto a gran parte del sector, y sin duda, en aquel momento podía merecerse un 100 como ningún otro juego. Pero, ¿y dos años después? Con títulos tan superiores como «Ocarina», esa nota se debería variar, por lo que recalificar las notas de juegos antiguos no es sólo un acierto, sino un acto de honradez de la revista.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Y no penséis que esos "reajustes" se han hecho a la ligera, porque entendemos la repercusión que pueden tener.

pio «Final Fantasy X-2», claro, que será todo un bombazo.

■ Ya que han adaptado «Monkey Island», ¿podrían hacer lo mismo con «Simon the Sorcerer»?

No creo que lo veamos.

■ ¿Cuál es la fecha prevista para la salida de «Final Fantasy X-2»?

No se sabe, pero no lo esperes hasta después del verano. Aún no se conoce ni la distribuidora.

■ ¿Sabes algo del videojuego de «CSI» que dijeron que sacarían?

Sí, que lo está programando Ubi Soft, y que saldrá a finales de año para todas las plataformas, pero que todavía no han desvelado nada del juego en sí.

Imanol Legarda (San Sebastián)

De "fantasías" y "avances"

Buenas Yen, mi nombre de pila es Sejo, y tengo una GB Advance y una PlayStation 2 entre otras, y tengo unas dudas que espero que me resuelvas:

■ Soy un fan de los «Final Fantasy» y los tengo todos, por eso me gustaría que me dieras tu opinión personal sobre si «Final Fantasy X-2» va a ser tan bueno como ha sido «Final Fantasy X».

¿No has leído el reportaje? Lo que deberás decidir cuando leas nuestra review es si te merecerá la pena jugar a un título que, en un gran porcentaje de las situaciones, es igual a su predecesor.

■ Últimamente no estoy mucho en la onda con esto de Game Boy Advance... ¿Para cuándo saldrá «Final Fantasy Tactics»? ¿Va a ser tan bueno como dicen?

Según los planes de Nintendo, saldrá a finales de este año.

■ ¿Qué me dices del juego de la película de «Las Dos Torres» que hay para Game Boy Advance?

Que está bien, aunque no es mi favorito. En cuanto a acción, yo prefiero «Metroid Fusion».

■ ¿Me recomiendas para mi colección el «Sonic Advance 2»?

Pues claro, vamos, digo yo, ¿no? En serio, es uno de los plataformas de más calidad en GBA, aunque los hay mejores, como la saga de «Mario» y «Rayman 3».

■ ¿Qué me dices de la nueva GB Advance SP? ¿Debería comprármela y gastarme las perras?

Si puedes "encasquetarle" a alguien la anterior GBA (un regalo a un familiar, una venta a un amigo, ya sabes...), hazlo sin dudarlo, porque yo diría que GBA SP es la portátil casi perfecta. Si no puedes hacerlo, ya depende de la "soltura" económica que tengas. Vamos, que si puedes permitirte el gasto, te lances.

Sergio Caballero Ortiz (Madrid)

Cosas de Nintendo

Hola Yen, soy Diego, tengo 16 años y poseo una gameCube, una PlayStation 2 y una GB Advance. Mis preguntas son:

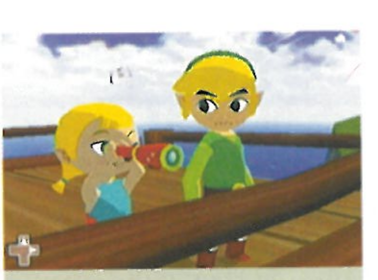
■ Un amigo dice que estáis "nintendizados" porque ponéis como el mejor juego a «Metroid Prime», aunque yo creo que es un juego fantástico. ¿Qué le responderías?

Primero, que lo juegue, y después... nada. La verdad es que ya estamos acostumbrados a que unos nos acusen de favorecer a PlayStation 2, otros a GameCube y otros a Xbox. Al fin y al cabo, eso precisamente nos confirma que no estamos favoreciendo a ninguna en particular...

■ En «Zelda The Wind Waker», ¿han utilizado esos gráficos para trabajar menos, para que resulte más especial, o para qué?

No sé si Miyamoto lo definiría como "especial", pero creo que van por ahí los tiros. Lo que está claro es que no es por trabajar menos, porque esa técnica no quita trabajo en absoluto. Los modelos tienen los mismos polígonos que si fueran normales, sólo que las técnicas de texturización y sombreado de las luces son diferentes. Así que también hay que "currárselos" a fondo.

« EL "CEL-SHADING" TIENE TANTOS POLÍGONOS COMO LOS GRÁFICOS NORMALES, ASÍ QUE TAMBIÉN HAY QUE CURRÁRSELOS A FONDO »



«ZELDA» EN GC. Aunque parezca que la técnica "cel-shading" es más simple que la normal, en realidad usa los mismos polígonos, pero con un sistema diferente para darles texturas y un sombreado especial.

■ ¿Por qué los de Nintendo no hacen más que sacar secuelas y más secuelas, y luego dicen que no les gustan las secuelas?

No recuerdo haberles oído decir eso, pero lo que no podemos negar es que las secuelas que se marca Nintendo son, al menos en teoría, las ideales: usan el mismo personaje y mantienen la ambientación, pero siempre revolucionan el desarrollo, por lo que nunca se tiene la sensación de estar jugando al mismo título.

■ ¿El juego online va a ser tan caro como parece ahora mismo? ¿Va a merecer realmente la pena?

Hay que reconocer que los inicios siempre son lo más difícil (recuerda que la propia Internet era también muy cara cuando comenzó a funcionar en todo el



ENTER THE MATRIX Uno de los juegos de acción más esperados que llegarán pronto a las consolas será éste, en el que primarán las combates con armas, peleas cuerpo a cuerpo, y el "tiempo bala" al más puro estilo... "Matrix", claro.

mundo), pero ya verás como con el paso de los meses la inmensa mayoría de los usuarios acaba "cayendo". Y con ellos, los precios seguirán la misma línea.

■ **Para acabar, ¿merece la pena comprar la GBA SP si ya tengo la GBA? ¿Hay mucha diferencia?**

Los juegos en sí son los mismos, pero... Bueno, mejor te remito a la respuesta que le he dado a otro lector en la carta anterior.

Diego Latasa Plumed (e-mail)

Rol de todos los colores en PS2

Saludos Yen, me llamo Daniel y tengo una PS2. No hace mucho que compro la revista, así que estoy un poco perdido, a ver si puedes ayudarme.

■ **¿Para cuándo «Xenosaga» en PS2? ¡Lo estoy esperando!**

Sigue siendo una incógnita, porque aunque ya ha salido en Japón y hace poco en EE.UU., en Namco Japón siguen sin estar muy convencidos de que merezca la pena el esfuerzo de la traducción a los idiomas europeos. Eso quiere decir que lo mismo lo traen sólo en inglés, o les da un "yu-yu" y nos dejan sin él...

■ **He leído en vuestra revista que Square está hablando con Disney para la segunda parte de «Kingdom Hearts», pero ¿sabéis cuándo puede llegar a España?**

Yo no he oído nada al respecto. Me temo que los rumores que han surgido en Internet responden más a las ganas que tiene la gente de oir una noticia así, que a una filtración real que haya podido salir desde Square Enix.

■ **Me gustaría comprarme un juego que se pareciera a los «Final Fantasy» o a «Devil May Cry». ¿Hay alguno así en PS2 que no sean los mencionados?**

En cuanto a juegos de rol tienes «Wild Arms 3», que acaba de salir y no está mal, y en el segundo caso está el propio «Devil May Cry 2», y pronto verás «Rygar», «Shinobi» y, si me apuras, también pronto tendrás a la venta «Enter The Matrix».

■ **¿A cuánto ascenderá el precio final de «Final Fantasy XI»? ¿Se podrá jugar en un ordenador con una línea ADSL normal?**

Square aún no ha confirmado el precio, ya que siguen esperando a ver en qué condiciones traerán el juego. Respecto a lo segundo, la respuesta es no, porque para ordenador habrá una versión propia de PC, pero unos meses más tarde, creo.

■ **¿Sabes si las compañías van a sacar más juegos novedosos al estilo de «Zelda» o «Final Fantasy» para PlayStation 2?**

«« LOS RUMORES RESPECTO A UN «FINAL FANTASY VII» PARA PS2 RESPONDEN MÁS A LAS GANAS DE LA GENTE QUE A LA REALIDAD »»

Square Enix, que así se llama desde este mes Square tras su fusión con Enix, ha confirmado que ha comenzado a desarrollar el juego, pero todavía no hay ninguna fecha confirmada.

■ **He oído de un amigo mío que, con esto de «Final Fantasy X-2,» van a sacar también una segunda parte de «Final Fantasy VII». ¿Es cierto? ¿Para cuándo saldrá?**

Buen intento, pero no lo creo.

■ **Hablando de los «Final Fantasy», ¿sabes si tienen pensado sacar «Final Fantasy VII» en PlayStation 2 con extras nuevos y gráficos de calidad de 128 bits?**



XENOSAGA Este prólogo del genial «Xenogears» forma parte de una saga rolera ampliamente conocida en Japón, y que ha logrado saltar a los EE.UU. ¿Se atreverá Namco a llevarlo también al viejo continente?

vuestra OPINIÓN

Descontento con GBA SP

Adrián Rodriguez Díaz (Ferrol)

Tan sólo dos años después del lanzamiento de Game Boy Advance, Nintendo decide sacar una nueva versión para corregir sus problemas de luz. Pero, ¿qué problemas de luz? Yo tengo la GBA desde que salió al mercado, y sinceramente, nunca me ha dado ningún problema de luz, aún jugando de noche con una luz artificial. Hasta tú, Yen, dijiste en marzo que GBA SP tiene exactamente las mismas funciones técnicas que su predecesora. Es verdad que tiene algunas innovaciones importantes, como la de ser plegable y la de la batería de litio recargable, pero yo creo que aún así están volviendo a las andadas. Están cometiendo el mismo error que con las anteriores GB, me refiero a tener que juntar demasiado las manos para jugar. Cada vez la están haciendo más pequeñita, y eso no es siempre bueno. Y es que, a la vez que moderno, su diseño es incómodo. Me parece una tontería pagar 40 euros más por algo que todos deberíamos tener ya en casa: una lámpara.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Aún así, los cambios en la portátil parecen todos bastante lógicos. Respecto a los errores de Nintendo, creo que el éxito de GB prueba con creces que la Gran N no se equivoca tanto.



vuestra OPINIÓN

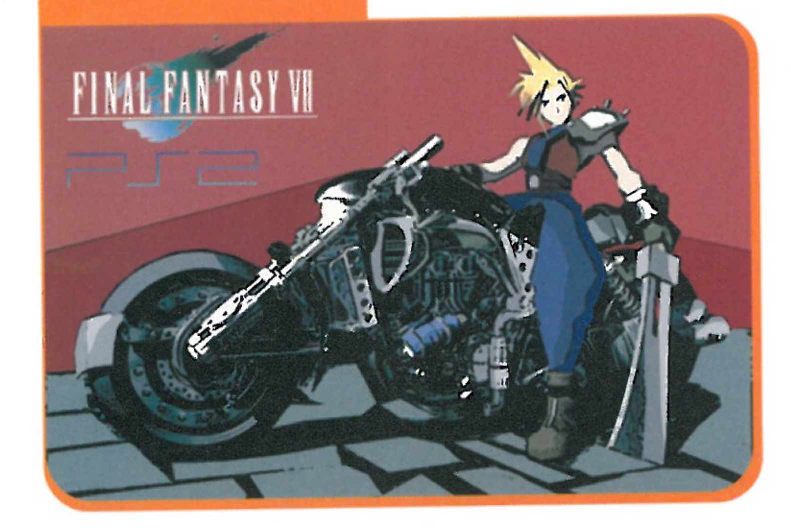
¡Queremos un "remake" de «FF VII»!

Juan León González (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Me encanta «FF VII», y he oído rumores de que quizás salga el "remake" de este juego para PlayStation 2. No sé si será verdad, pero si no lo es, me gustaría poponerlo, ya que opino que un juego que en tan sólo dos años fue capaz de vender nada menos que 6,57 millones de copias en todo el mundo es digno de recibir un buen "remake", con gráficos renovados, nuevos objetos, armas, y quién sabe, la posibilidad de resucitar a Aeris. Hay que ponerse melancólicos: ¿quién no se emocionó? ¿A quién no le vinieron esas ganas de cargarse al malo de Sefirot de la manera que fuera? Porque todo el que diga que cuando llegó a extremos del juego no se emocionó o expresó la mínima señal de tristeza -o felicidad- es que se está engañando a sí mismo. En fin, ¿cómo es posible que alguien rechace un juego así estando en el segundo disco? Porque aunque a algunos no les guste el principio, si siguen jugando les enganchará, aunque esté un poco viejo en el plano técnico y gráfico.

Yen: Como ahora están con secuelas como «FF X-2», ¡lo mismo te oyen y se animan!





FABLE El jefe de diseño de este juego mencionó que el argumento beberá de fuentes tan oscuras como los relatos de Lovecraft, y películas como de miedo como "Sleepy Hollow". Vamos, que no será un precisamente una peli de Disney.

« OS RECOMIENDO «HALO», PORQUE ES UNO DE LOS MEJORES SHOOT'EM UP DE LA HISTORIA, JUNTO A «METROID PRIME» DE GC »

Vaya pregunta... ¡pues claro que sí! «Enter the Matrix», «Silent Hill 3», «Gran Turismo 4», «Resident Evil Online», y otros muchos que no me caben aquí.

¿El «Zone of the Enders 2» vendrá traducido al español? ¿Cuándo llegará a España?

Creo que sí, aunque todavía no está confirmado. En cuanto a fechas, apunta septiembre como la más probable

Daniel García Guerra (Toledo)

Profundizando dentro de Xbox

@ Estimado Yen, a mis 21 años soy un gran aficionado a los videojuegos. Empecé con una Mega Drive, y actualmente poseo una PS2, una Xbox y unas dudas. A ver si puedes ayudarme:

¿Qué sabes de un videojuego de Peter Molyneaux llamado «BC», que según he leído se está programando en exclusiva para Xbox? ¿Sabes cuál será su fecha de lanzamiento aproximada?

Sé que será un novedoso RPG ambientado en la era prehistórica, con trogloditas -masculinos y femeninos- viviendo en cavernas y enfrentándose a dinosaurios y otros muchos bichos. Saldrá en este año, no se sabe exactamente cuándo, aunque desde luego no antes del mes de septiembre.

¿Qué se comenta por ahí sobre «Fable»? ¿Crees que podemos poner grandes esperanzas en él, o podría decepcionarnos?

Se comenta que, además de contar con la innovación de estar protagonizado por un personaje cuyo desarrollo cambiará en función de nuestras acciones, tendrá unas dosis de violencia bastante altas, por lo que no estará destinado precisamente a los más pequeños de la casa. Me parece muy prometedor por su revolucionaria propuesta dentro del género del rol, aunque lo cierto es que no sé muy bien a qué altura estará técnicamente.

Parece que son pocos los títulos dispuestos a aprovechar el potencial de Xbox para desmarcarse de, principalmente, PS2. ¿Cómo ves el panorama en este sentido a corto plazo? Quiero decir, ¿qué títulos de la calidad de «Splinter Cell» podemos esperar en la máquina de Microsoft?

Empezando por el esperadísimo «Halo 2», otros juegos interesantes serán «SWAT: Global Strike Team» y «Deus EX 2», por poner sólo un par de ejemplos.

Si no hay posibilidades de una conversión de «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» para Xbox, ¿qué me recomendarías? ¿Qué tal está «Indiana Jones»?

Mejor de lo que yo pensaba -y no es que pensara que fuera a ser malo-. Sin llegar a revolucionar, ofrece la misma emoción y profundidad que los juegos de Lara... ¡y encima tiene la banda sonora de las películas!

Por último, ¿es cierto que «Halo» corre sólo a 25/30 frames por segundo? ¿Y aún así lo recomiendas? ¿Cómo es eso posible?

Porque llevamos toda la vida jugando a 24 fps y nunca ha pasado nada. Además, eso no impide que se trate de uno de los mejores shoot'em up de la historia, junto a «Metroid Prime».

Pedro G. (e-mail)



BC Con este nombre tan críptico (que corresponde a las siglas en inglés que de la expresión "antes de Cristo") pronto aparecerá un nuevo juego de rol para Xbox ambientado en la era prehistórica.



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR Aunque este juego, que saldrá para Xbox y PS2, no está basado en ninguna de las películas de Indiana, tendrá un argumento de una calidad digna de esta saga.

Un poquito de "sifón", por favor

@ **Hola holita, cómo va esa marchita. Espero que no estés muy ocupado para responderme a las preguntas que quiero hacerte. Bueno, te hago sólo una:**

■ **¿Tiene pensado sacar Sony algún «Syphon Filter» para PS2?**

Has tenido suerte: Se llamará «Syphon Filter: Omega Strain», saldrá a principios de 2004, tendrá opciones online, y además de disparar a diestro y siniestro, tendrá que hacer uso de mayores dotes de sigilo e infiltración.

Ángel Bastida Ruiz (e-mail)

Volviendo a nuestros orígenes

@ **Yen, tengo malas noticias para ti. Tengo unas cuantas dudas, y no hay nadie que pueda resolvérmelas... ¡Excepto tú!**

■ **¿Por qué a veces las compañías cancelan juegos en desarrollo?**

Por muchas razones, pero suele ser por problemas internos, o también porque los estudios de mercado indiquen que quizá no se alcance un beneficio mínimo.

■ **¿Qué pasa con el trabajo hecho? ¿Se tira a la basura, o qué?**

Se guardan las cosas que pueden servir para proyectos posteriores, como los motores gráficos, diseños y esas cosas. Pero en general, sí, todo se pierde.

■ **Aún conservo ganadores de los concursos "Mangas & Videogames". ¿Para cuándo el próximo?**

A mí también me gustaban (tendrías que ver muchos de los que no pudimos publicar...), pero no creo que sea posible realizar otro, al menos dentro de poco. ¡Ya nos gustaría a nosotros!

■ **¿Te acuerdas del "Gran Juego de Hobby Consolas"? En mi opinión, fue una jugada maestra. ¿No haréis nada parecido pronto?**

Te digo lo mismo, nos gustaría repetir ese tipo de iniciativas siempre que fuera posible, pero no depende sólo de nosotros.

■ **¿Cuántos de los que hacéis ahora Hobby Consolas lleváis trabajando allí desde el número 1?**

Redactando día a día, me temo que sólo yo (¡esto me hace sentir muy mayor!), pero la mayoría de los demás aún siguen por aquí, realizando todo tipo de labores.

JACHi (e-mail)

Una cita en el E3 de Los Angeles

@ **Hola Yen, me llamo David Giné y tengo 13 años, una GameCube, y algunas preguntas:**

■ **¿Saldrá para GameCube algún juego de balonmano?**

No, que yo sepa.

■ **¿Para cuándo saldrá «Mario Tennis 2» para GameCube?**

Tampoco he oído nada al respecto. Quizá en el E3...

■ **¿Tiene «Zelda The Wind Waker» alguna opción para jugar por Internet? ¿Qué se puede hacer?**

Para Internet no (el único juego online de GameCube es «Phantasy Star Online»), pero sí que ofrece una conexión con Game Boy Advance. Si la utilizas, te aparece en la portátil un completo mapa con todos los secretos.

■ **¿Cuándo saldrá «Colin McRae 3.0» para GameCube?**

Pues siento decirte que el proyecto ha sido cancelado.

■ **¿Cómo va a ser el nuevo «Pokémon» de GameCube? ¿De lucha, de hacer fotos, o algo más innovador? En Internet he oído cosas de un tal «Meowth Party».**

Espérate al E3 y te cuento.

■ **¿Saldrá algún juego de «Bruce Lee» para GameCube?**

No parece. De momento tienes uno para GBA. ¿Te vale?

■ **En algunas revistas no hacen más que hablar de Xbox 2 y de PS3. ¿Se sabe algo de GC 2?**

Déjate de "otras revistas" y escucha: según una fuente japonesa de noticias, Nintendo podría estar pensando en desarrollar una nueva consola para sacarla en el año 2005, según dicen, incluso antes de las sucesoras de PlayStation 2 y Xbox. Pero, por ahora, sólo son rumores.

■ **¿Habrá un «Tony Hawk 5»?**

Sé que sonará a cachondeo, pero lo más probable es que lo veamos... sí, en el famoso E3.

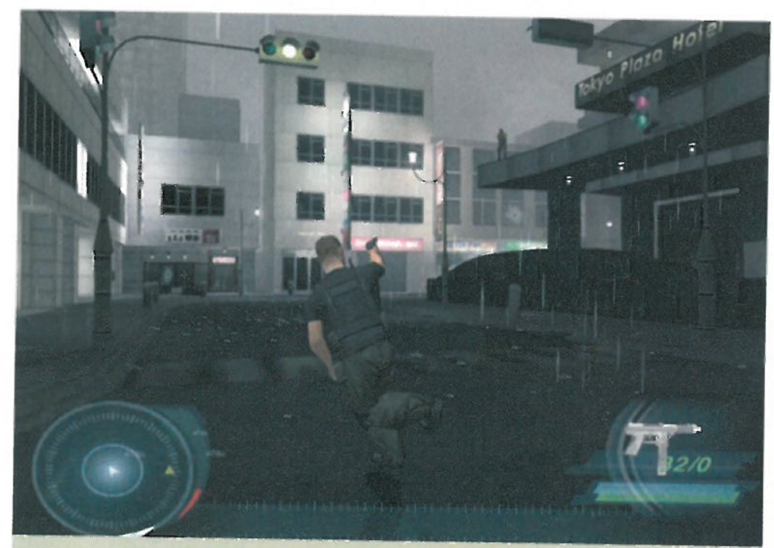
■ **¿Para cuándo «Sonic DX»?**

Aún no se sabe, porque lo han anunciado para EE.UU., pero ni siquiera allí han dicho la fecha.

■ **¿Cuándo va a salir algún volante decente para GameCube?**

Sólo está el Black Thunder, que puedes ver recomendado en la sección de Periféricos, pero no es muy decente que digamos...

David Giné (Barcelona)



SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN Esta saga de juegos de acción comenzó en PS poco después de la llega de «Metal Gear Solid», y sorprendió por su acertada mezcla entre acción y espionaje. La nueva entrega permitirá jugar por Internet.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más divertidas que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **YEN, ¿HAY ALGUNA RECOMPENSA POR LOGRAR HACERTE UNA FOTO Y PUBLICARLA?**
Yen: Sí, te la firmo y te la amplío para que puedas colocarla de póster en la pared de tu habitación.

✉ **¿CAPCOM NO SE ESTÁ LIANDO UN POCO CON LOS «RESIDENT»? PRIMERO SACA EL 1, LUEGO EL 0, Y AHORA EL 4. ¿Y EL 2 Y EL 3?**
Yen: Pues el 3 saldrá a la vez que el 2 y antes que el 4...si no hay un 0,5.

✉ **HE VISTO EN INTERNET QUE ESTÁ ANUNCIADA LA POCKETSTATION. ¿SABES SI HAY ALGO DE VERDAD EN ESO?**
Yen: Sí, está anunciado desde hace ya varios... años que no va a salir.

@ **¿HAY ALGÚN JUEGO PARA PS2 DE MATAR, VENGA TIROS Y SANGRE CON EL TÍO, VENGA QUE TE PEGO, AL ESTILO «THE GETAWAY»?**
Yen: ¡Y nosotros diciendo que sólo se trataba de un juego "de acción"! ¡Lo tuyo sí que es una definición del género!

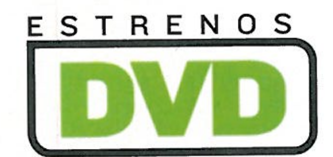
@ **¿QUÉ ME RECOMIENDAS SI COMPRO UNA PS2?**
Yen: ¡Que la enchufes en la pared y juegues!

@ **LA DIFERENCIA DE POLÍGONOS DE PS2 Y XBOX ES DE MILES O DE UN PAR DE MILLONES DE POLÍGONOS?**
Yen: Hombre, PS2 es más cuadradota, y Xbox más grande, pero por ahí deben andar las dos.



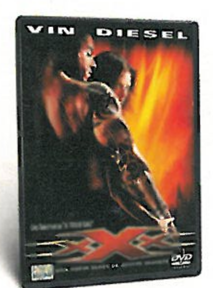
@ **¿ME PODRÍAS DECIR EN QUE CONSISTE EL JUEGO «ONLINE»?**
Yen: No es un juego en sí. Significa que si pones los juegos en una estantería, entonces están "online", es decir, "en línea".

MUCHO MÁS QUE





XXX



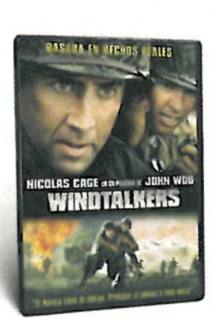
- Género **Acción**
- Protagonistas **Vin Diesel, Asia Argento, Samuel L. Jackson...**
- Director **Rob Cohen**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Xander Cage es un delincuente muy cachas al que le vuelven loco los deportes de riesgo, pero que termina siendo pillado por un agente del gobierno. A cambio de evitar la cárcel, se verá obligado a hacer de espía en una peligrosa misión.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Documentales, Vídeo Musical: "Adrenaline" de Gavin Rossdale, Escenas Nunca Vistas, Trailers, Filmografías, Enlaces, etc.

Windtalkers



- Género **Bélica**
- Protagonistas **Nicolas Cage, Adam Beach, Peter Stormare...**
- Director **John Woo**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS **15,95 €** (2.654 ptas.)

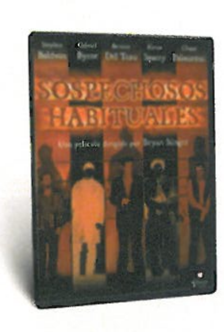


VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Durante una batalla en plena II Guerra Mundial, dos soldados americanos tienen que proteger a dos indios navajos que usan su lengua como código secreto militar contra el ejército japonés. Su prioridad es proteger el código, pero la amistad con los navajos les llevará a tener que elegir entre sus vínculos o cumplir con sus deberes.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Especial Televisión "Windtalkers Bravo", Comentarios, Tras las Cámaras, etc.

Sospechosos Habituales



- Género **Acción**
- Protagonistas **Kevin Spacey, Gabriel Byrne, Stephen Baldwin**
- Director **Bryan Singer**
- Precio **51,06 €** (8.496 ptas.)
- También en VHS **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Un policía llamado Kujan está investigando un incendio en el que murieron 27 personas, lo que le lleva a sospechar de un ex-policía al que estaba persiguiendo desde hace tiempo. En el enredo se ve envuelto también un grupo de "sospechosos", quienes tendrán que esforzarse por probar su inocencia.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Digital 2.0, Cómo se hizo, Entrevistas, "Featurette", Trailer, Biofilmografías, Imágenes del Rodaje, Fotografías y varias Postales.



MÚSICA

Final Fantasy X-2

Aunque todavía no ha llegado a nuestro país este esperado juego de rol de Square, ya es posible hacerse con su banda sonora de importación a través de Internet, visitando la página www.digicube.co.jp. ¿Queréis ser los primeros en escuchar su estupenda música?



- Compañía **Avex Trax** ■ Precio **32,99 €** (5.489 ptas.)

LIBROS

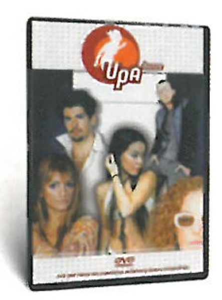
Tomb Raider

¿Sabíais que está a la venta una colección de cómics basados en las aventuras de Lara Croft? Pues sí, y este mes sale un número inédito que completa el segundo volumen, dibujado por el autor Gerardo Sandoval.

- Editorial **Planeta** ■ Precio **1,70 €** (283 ptas

VIDEOJUEGOS





UPA Dance

- Género **Musical**
- Protagonistas **Pablo Puyol, Beatriz Luengo, Miguel Ángel Muñoz, Mónica Cruz y Silvia Marty.**
- Director **Universal Music**
- Precio **20 €** (3.328 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆





ARGUMENTO: De la exitosa serie de Televisión "Un paso adelante" ha salido este nuevo grupo de cinco chicos y chicas, que cantan y bailan canciones tan pegadizas como "Morenita". Además de su primer disco, han sacado este DVD con todos sus vídeos.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Digital 2.0, Reportaje con el "Cómo se hizo", Entrevistas con todos los miembros del grupo, Biografías y Galería de Fotos.



Pluto Nash

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Eddie Murphy, Randy Quaid, Rosario Dawson...**
- Director **Ron Underwood**
- Precio **24 €** (3.993 ptas.)
- También en VHS **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆



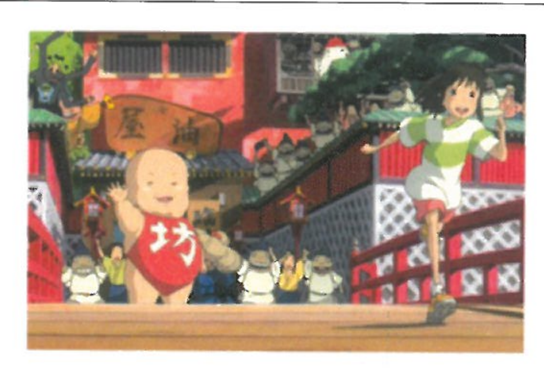
ARGUMENTO: En el año 2087, el futuro no es tan maravilloso como algunos se creen, y eso es algo que Pluto Nash, el propietario de un famoso club, vivirá en sus propias -y futuristas- carnes, porque tendrá que enfrentarse a un grupo de gangsters del espacio que pretenden apoderarse de la Luna. Una comedia "lunática" para ratos de aburrimiento.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Escenas Adicionales, Reportaje "Cómo se hizo", un Vídeo Musical y Trailer de Cine.



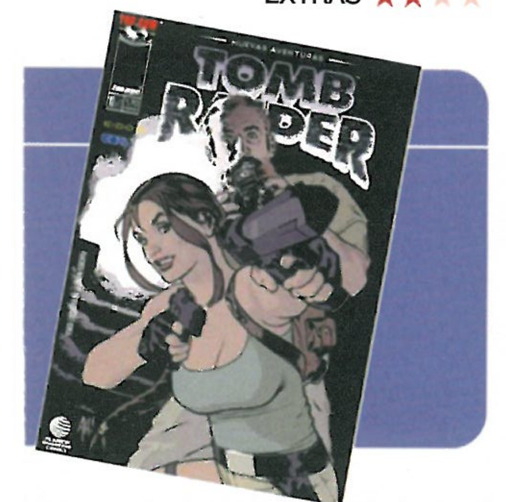
El Viaje de Chihiro

- Género **Anime**
- Protagonistas **Chihiro, Yubaba y Haku**
- Director **Hayao Mizayaki**
- Precio **21 €** (3.494 ptas.)
- También en VHS **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: El creador original de Heidi nos trae esta alucinante película de anime, en el que la pequeña Chihiro entra en un extraño mundo donde una vieja hechicera controla el entorno con su magia, y obligará a Chihiro a tener que olvidarse de su pasado humano. No olvidéis que acaba de ganar el Óscar a la Mejor Película de Animación.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 en castellano y euskera, Trailer de Cine y Televisión, Vídeo Musical y un Póster de regalo.



CINE

Matrix Reloaded



El 15 de mayo tenéis una cita ineludible con Neo, que vuelve a luchar junto a Trinity, Morfeo y varios personajes nuevos contra la tiranía de las máquinas. Ya sabéis lo que os espera: ciencia-ficción de la buena, efectos especiales alucinantes y geniales escenas de acción.

- Productora **Warner**
- Precio Entrada **5,40 €** (898 ptas.)

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



AHORA SPIDER-MAN TE LLEVA DE CABEZA

El que probablemente sea el personaje más famoso del universo de la Marvel ha recibido ya todo tipo de productos de merchandising, y todavía siguen saliendo. Entre los últimos que han aparecido se encuentran varias estatuillas de diversas formas y distintos precios, pero destaca este alucinante busto de su cara, de 33 cm. de altura y basado en la serie de cómics "Amazing Spiderman". Es muy caro, pero la calidad es excelente, a la altura de los fans más incondicionales.

Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 224,99 € (37.435 ptas.)

ROBOTECH YA NO SÓLO DA CAÑA EN EL ANIME

Los seguidores del manga Robotech estaréis contentos; y no sólo porque podéis jugar con «Robotech: Battlecry», que salió hace un par de meses en PS2, Xbox y GC, sino porque la empresa Veritech ha lanzado esta figura articulada de 25 cm., que incluye todo tipo de partes móviles, un láser, y permite configurar el robot en sus tres formas conocidas: mecha, avión e híbrido.

Lo encontrarás en: www.gamestop.com
Precio: 79,99 € (13.309 ptas.)



PON CARA DE PÓKER CON LAS CARTAS YU-GI-OH!

Esta serie de anime y manga arrasa en Japón, y sus juegos para consola también están dando que hablar en España. Ahora acaba de sacar sus primeros mazos de cartas, que traen 8 cartas comunes y 1 "infrecuente", de un total de 142 correspondientes a esta edición, a la que se le conoce como "Metal Raiders". Un imprescindible para seguidores de la serie.

Lo encontrarás en: www.amazon.co.jp
Precio: 4,30 € (715 ptas.)



FORMA PARTE DE LA FAMILIA MÁS LOCA DE LA TELE

A partir de ahora, Bart, Homer, Lisa, Marge y Maggie ya no serán solamente los personajes que hacen que nos partamos de risa todos los días frente a la tele, sino que se colarán en nuestra casa gracias a unos bustos de polipiedra, de unos 18 cm. de altura, que fabrica la empresa Sideshow Toys. Están muy bien terminados, con detalles de calidad como pedestales imitando mármol y la firma del autor. ¡Mosquis, cómo molan!



Lo encontrarás en: www.sideshowtoys.com
Precio: 35 € (5.824 ptas.)



EL DEPORTISTA ESPAÑOL DE MODA EN EE.UU. DECORARÁ TU CASA

Pues sí, Pau Gasol, nuestro jugador de baloncesto más internacional (sigue triunfando en los Memphis de la NBA), ya tiene su propia figura de 25 cm. lista para decorar la habitación de todos los que le siguen, tanto en la tele, como en cualquiera de los juegos de baloncesto para consola en los que aparece. Está realizada por los "monstruos" de la empresa McFarlane Toys, así que la calidad está asegurada.

Lo encontrarás en: www.Planetacomic.com
Precio: 19 € (3.161 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Bateadores 1

Los que tengáis unos 20 añitos o más recordaréis una serie de anime de TV protagonizada por dos gemelos aficionados al béisbol, uno serio y responsable, y otro alocado y un poco golfo, pero muy ligones ambos. ¿Sí? ¡Pues aquí está su manga!

Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 5,11 € (850 ptas.)



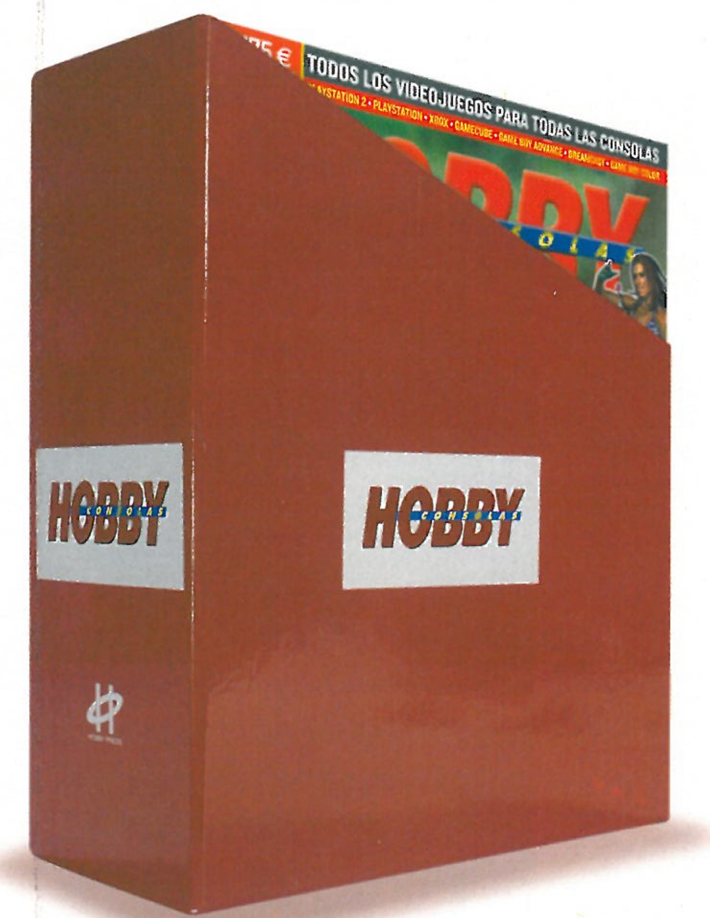
Kare Kano 5

En esta nueva entrega, Yukino tendrá que conformarse con estar con Hideaki y otras amigas mientras Soichiro está ausente, y Tsubasa amenaza con irse de casa. Por cierto, incluye varias páginas de extra inédito: "El diario de Tsuda".

Lo encontraras en: Editorial Glénat
Precio: 7,20 € (1.198 ptas.)



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS



PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12 + ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€



Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)


Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com


Correo
Envía el cupón adjunto dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA, SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Hobby Consolas durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95 € x 10 = 29,50 €) más 5 €. de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO | **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos.................. Fecha de Nacimiento.................. Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

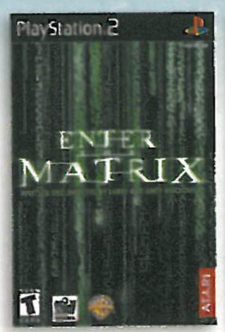
- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales, te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos, escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

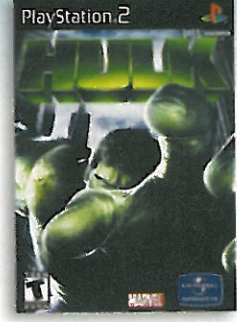
La Mayor selección de juegos



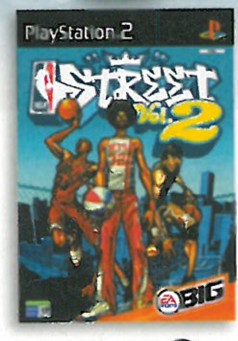
Pack consola PS2+ MOTO GP3
precio promoción



64,99€















Pack Virtua Tennis2
+ Burnout+ Crazy Taxi **69,95€**



29,99€



29,99€



29,99€





Socom+Head Bundle Set
79,99€

Oferta válida hasta fin de existencias.









XBOX LIVE **59,99€**

Pack consola XBOX
+ HALO
+ SPLINTER CELL
249,99€

59,99€
cada juego



Microsoft XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
$ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
☎ 967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
☎ 967 34 04 20

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
☎ 93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00

NUEVA APERTURA!! **CÁDIZ**
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
☎ 977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA ☎ 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
☎ 94 418 01 08

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



XBOX + JSRF + SEGA GT 2002	199€
XBOX + MGS2 SUBS.	229€
XBOX + SPLINTER CELL + HALO	249€
XBOX VERDE TRANSPARENTE + 2 CONTROLLER S (EDICIÓN LIMITADA)	269€
XBOX LIVE KIT	59€
XBOX CONTROLLER	39€
DVD KIT XBOX	29€
ADAPTADOR RF	25€
CABLE AV + ADAPT	25€
CABLE SCART ADV.	29€
CABLE ÓPTICO	15€
SOUNDSTATION 5.1	249€
AV CABLE ÓPTICO	24€

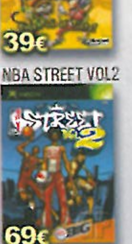


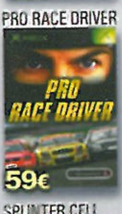


ENTER THE MATRIX (HAZ TU RESERVA)	59€
STAR WARS KOTOR (HAZ TU RESERVA)	69€
LOS SIMS	69€
MIDTOWN MADNESS 3 (HAZ TU RESERVA)	59€
MOTO GP 2	CONS.
TAO FENG	59€
BLOODRAYNE	59€
BRUTE FORCE (HAZ TU RESERVA)	59€
BURNOUT 2	59€
CAPCOM VS SNK 2 EO	69€
CRASH BANDICOOT	29€
DAKAR 2	59€
DEAD OR ALIVE 3	29€
DOAX VOLLEYBALL	59€
F1 CAREER CHALL.	69€
KUNG-FU CHAOS	39€
LAS DOS TORRES	69€
MAX PAYNE	39€
MGS 2 SUBSTANCE	65€
MIDNIGHT CLUB 2	69€
MX SUPERFLY	32€
NBA 2K3	59€
NBA STREET VOL2	69€
PANZER DRAGOON ORTA	59€
PRO BEACH SOCCER (HAZ TU RESERVA)	59€
PRO RACE DRIVER	59€
PROJECT ZERO	59€
PROJECT GOTHAM	29€
RAYMAN 3	44€
RED FACTON 2	CONS.
SHENMUE II	59€
SPEED KINGS	45€
SPLINTER CELL	59€
STAR WARS CLONE	69€
TOE, JAM & EARL III	59€
VEXX	59€
V-RALLY 3 (HAZ TU RESERVA)	59€
WC SNOOKER 2003	59€
CASTLE WOLFENSTEIN (HAZ TU RESERVA)	59€
X2 WOLVERINE REV.	59€
YAGER	59€

















PS one



PS ONE BÁSICA	89€
PS ONE + GT2 + WRC ARCADE	99€
PS ONE + GT2 + STUART LITTLE 2	99€
DUAL SHOCK	18€
MEMORY CARD	12.60€
MEMORY 4Mb	21€
MEMORY HAVOC 3X1	14€
PAD ANALOGICO 2X1	16€
MEMORY CARD HAVOC	10€
CABLE RF UPXUS	13€



DRAGON BALL Z UB22	29€
FINAL FANTASY ORIGINS	29€
GTA COLLECTOR ED.	29€
LILO & STITCH	19€
ONE PIECE G. BATTLE	29€
PETER PAN	19€
PROEVOL. SOCCER 2	29€
YU-GI-OH!	29€

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



NINTENDO GAMECUBE



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

GAMECUBE BÁSICA: 199€

GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€





GC CONTROLLER INDIGO/BLACK/CLEAR 33€



WAVEBIRD CONTROL 42€



MEMORY CARD 20€ / 27€



RGB CABLE 30€



GBA CABLE 15€



MODEM 56K / CABLE 47€



GAME BOY PLAYER — HAZ TU RESERVA — CONSULTAR

GAMECUBE PLATEADA + ZELDA THE WIND MAKER + BONUS DISK 199€





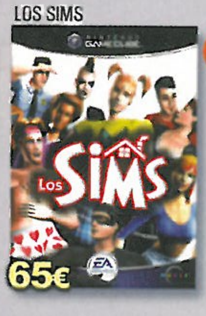
ENTER THE MATRIX — HAZ TU RESERVA — 59€



IKARUGA — HAZ TU RESERVA — 49€



ISS 3 — 65€



LOS SIMS — 65€



SPLINTER CELL — HAZ TU RESERVA — 59€



ZELDA: WIND MAKER +BONUS DISK — 60€

GAMECUBE NEGRA + METROID PRIME 199€





BLOODRAYNE 59€ · BURNOUT 2 59€ · CONFLICT DESERT (HAZ TU RESERVA) 59€ · METROID PRIME 60€ · NBA 2K3 59€ · NBA STREET VOL 2 65€ · LUIGI´S MANSION 29€ · PIKMIN 29€ · S.SMASH BROS. MELEE 29€

















PHANTASY STAR 59€ · RED FACTION II (HAZ TU RESERVA) Cons. · RESIDENT EVIL ZERO 65€ · RESIDENT EVIL 2 (HAZ TU RESERVA) 44€ · RESIDENT EVIL 3 (HAZ TU RESERVA) 44€ · SKIES OF ARKADIA 49€ · S. MONKEY BALL 2 59€ · VEXX 59€ · WARIO WORLD (HAZ TU RESERVA) 60€

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

GAME BOY ADVANCE SP

NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN PANTALLA ABATIBLE Y BATERIA DE LITIO

TRES COLORES 129€





LINK CABLE NINTENDO 13.10€ · BATERIA + ADAPTADOR 18€ · FACE MASK x2 7.10€ · GLOW GUARD GBA 18€ · LUZ Y LUPA GBA 12€ · TOTAL PACK GBA 36€ · LINK CABLE UPXUS x4 15€







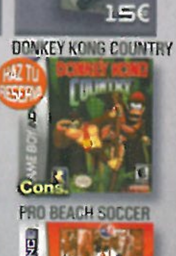












METROID PRIME 45€ · CASTLEVANIA ARIA S. 49€ · CRASH 2 N-TRANCED 53€ · CRAZY TAXI 49€ · DRAGON BALL Z II (HAZ TU RESERVA) 49€ · DISNEY PRINCESS Cons. · DONKEY KONG COUNTRY (HAZ TU RESERVA) Cons.

GT 3 ADVANCE Cons. · 007 NIGHTFIRE 54€ · LOST VIKINGS 53€ · EL SEÑOR ANILLOS 29€ · MEDAL OF HONOR 49€ · REVENGE OF SHINOBI 39€ · PRO BEACH SOCCER 39€

RAYMAN 3 49€ · SEGA RALLY 49€ · SHINING SOUL 49€ · SIM CITY 2000 (HAZ TU RESERVA) 49€ · SONIC ADVANCE 2 49€ · SPLINTER CELL (HAZ TU RESERVA) 49€ · SUPER MONKEY BALL JR. 49€

TOM & JERRY INFERNAL 44€ · WARIO WARE (HAZ TU RESERVA) Cons. · X2 WOLVERINE REVENGE 49€ · YU-GI-OH! GBC 39€ · YU-GI-OH! WORLDWIDE ED. 49€ · ZAPPER 29€ · ZELDA: A LINK TO PAST 39€

¡¡¡AL LLEVARTE TU GBA SP TE REGALAMOS UN VALE DESCUENTO DE 50€ VÁLIDO PARA LA COMPRA DE CUALQUIER CONSOLA NINTENDO GAMECUBE!!!

(OFERTA VÁLIDA CON LAS PRIMERAS UNIDADES)

GBA BÁSICA 99€

GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€

SEIS COLORES















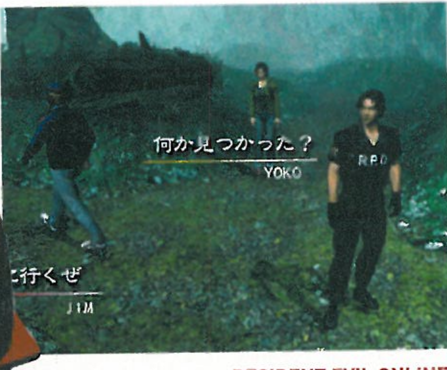
PARTICIPA AHORA EN EL NUEVO FORO DE VIDEOJUEGOS GameSHOP EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES

¡Los juegos del próximo E3!

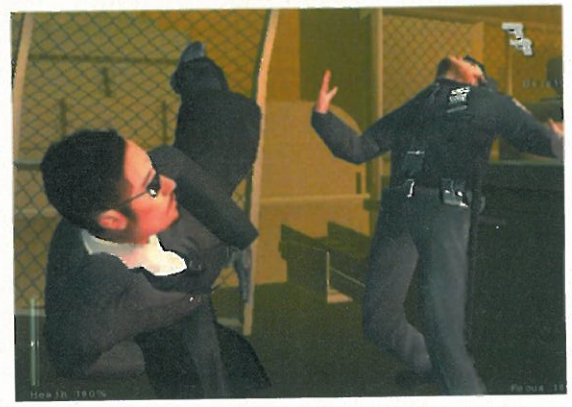
Nos adelantamos a la feria más importante del año para que conozcáis, de primera mano, los mejores juegos que allí se van a presentar. Preparaos porque se verán joyas como «Halo 2», «Gran Turismo 4», «Metal Gear Solid 3» o «Resident Evil Online»... ¡Casi nada!



HALO 2



RESIDENT EVIL ONLINE

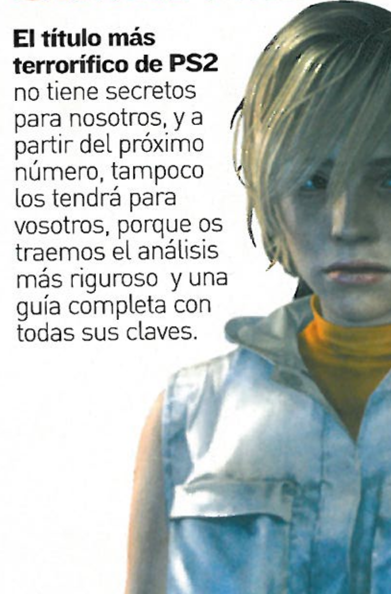


Enter the Matrix arrasa en todas las consolas

La película del año llegará a las consolas antes del estreno en el cine. Y si queréis ser los primeros en descubrir todo lo que nos deparará este juego revolucionario, no os podéis perder la próxima Hobby, en la que estará comentado y puntuado.

Los secretos de Silent Hill 3

El título más terrorífico de PS2 no tiene secretos para nosotros, y a partir del próximo número, tampoco los tendrá para vosotros, porque os traemos el análisis más riguroso y una guía completa con todas sus claves.



y los análisis de...

- MIDNIGHT CLUB 2
- RESIDENT EVIL D.A.
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- SHINOBI
- SOCOM
- CLOCK TOWER 3
- SPLINTER CELL GC

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
REDACTORES: Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTORA DE MARKETING: Desirée Muñoz.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 7/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de

